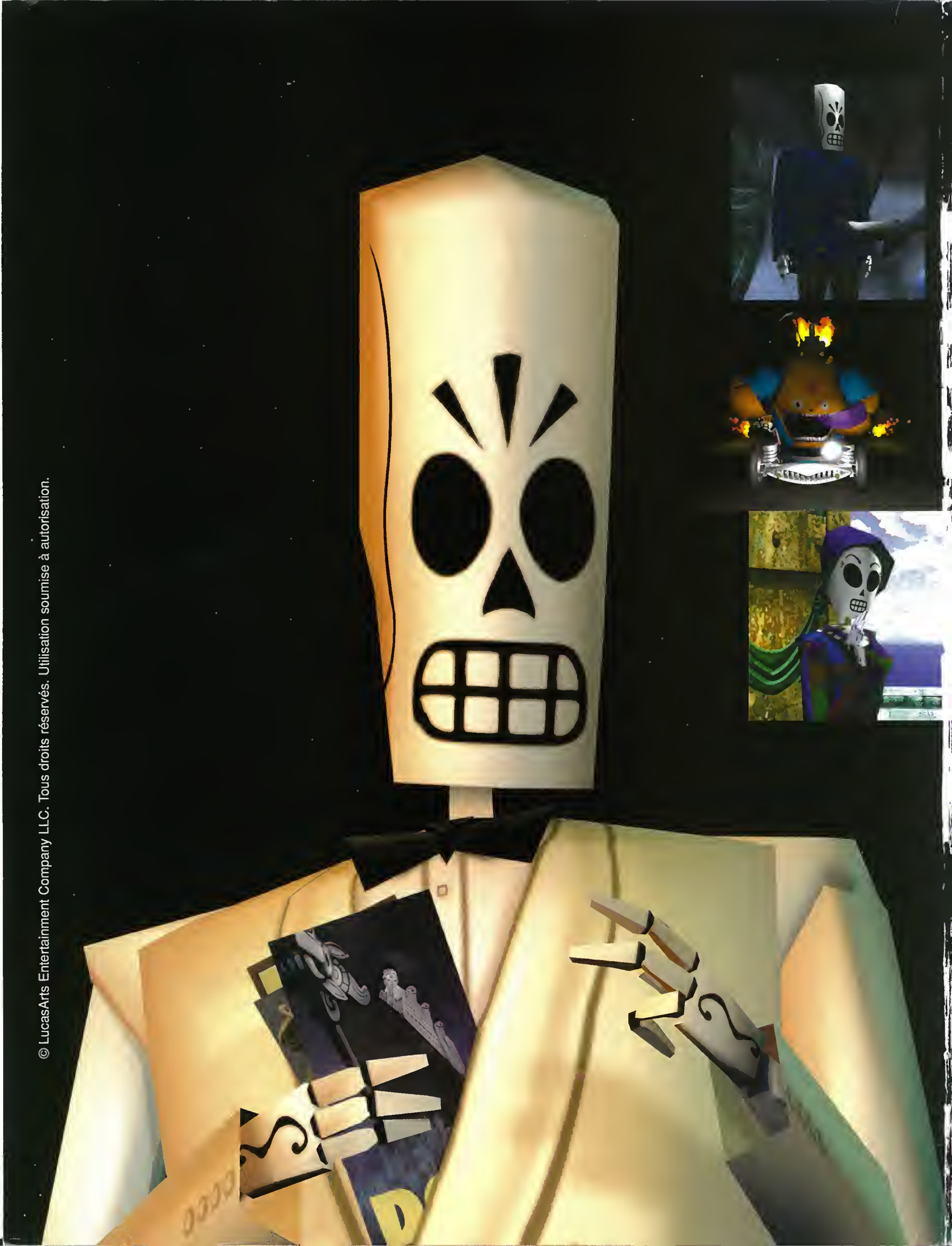

ET DES LOISIRS SUR PC
Maxi numéro d'été
1 SUPER JEU COMPLET
260 pages !
www.joystick.fr
joystick
NUMÉRO 95 JUILLET/AOUT 1998
AMBRE SOLAIRE
56 PAGES DE NOUVEAUTÉS
Découvrez les jeux de demain
DEMANDEZ NOS GLACES
HEART OF DARKNESS, COMMANDOS, FINAL FANTASY VII...
MOBILIER DE JARDIN
Le nouveau matériel, les cartes 3D, etc.
HEART OF DARKNESS • COMMANDOS • joystick 95 JUILLET/AOUT 1998 • 45 F • BRONZEZ BIEN
T 2788 - 95 - 45,00 F - RD
NUMÉRO 95 • JUILLET/AOUT 1998 • 45 F • BELGIQUE 295 FB • SUISSE 12 FS • CANADA 11,95 $ • PORTUGAL CONT. 1600 ESC. • ANTILLES/GUYANE 53 F • RÉUNION 65 F • MAROC 85 DH



Sommaire

JOYSTICK 95 • JUILLET-AOÛT 1998

LES TESTS DU MOIS

LES PREVIEWS DU MOIS

JOYSTICK
est edité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE** SNC au capital de 100 000 F, locataire-gerant, RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex
Tel : 01 41 34 85 00. Fax : 01 41 34 87 99.
Gerants : Bruno LESOUEF, Fabrice PLAQUEVENT
Directeur délégué adjoint : Pascal TRAINEAU
Associés : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Bruno Lesouef

RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef : Cyrille Baron
Rédacteur en chef-adjoint : Jérôme Darnaudet
Chef des informations : Ivan Gaude
Secrétaire de rédaction : Simone Audissou
Correctrice : Michele Jeanjean
Secrétariat : Laurence Geoffroy

MAQUETTE
Directeur artistique : Alain Langlois
Maquettistes : Lnos, Stefanie Brunelle, Stéphane Noël, Sonia Caron, Joseba Urruela, Hervé Drouadène, Christophe Gourdin et Catherine Branchut.
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq

COURRIIR DIS LECTEURS : monsieur pomme de terre
NIWS : Toute l'équipe
PREVIIWS : Iansolo, monsieur pomme de terre, Fishbone, Kika, Bob Arctor, Lord Casque Noir, Ivan le Fou et Moulinex
TESTS : Bob Arctor (Fabien Delevoi), Fishbone (Stéphane Hebert), Iansolo (Olivier Aubin), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), monsieur pomme de terre (Laurent Sarfati), Kika (Céline Guise), Ivan le Fou (Ivan Gaude), Alexandre Klesen (Colonel Keremsky)
MATOS : Mathilde Remy, Stéphane Quentin
Correspondant permanent aux Etats-Unis : Morgan

PUBLICITE/PROMOTION
Directrice de publicité : Claudine Lefèbvre 01 41 34 87 25
Chargé de clientèle : Antoine Tomas 01 41 34 86 93 antom@club-internet.fr
Assistante de publicité : Marie-Cécile Reye
Directrice de promotion : Emmanuelle de la Chaux
Assistante de promotion : Hélène Chemin
Abonnements : BP 2 - 59718 Lille Cedex 9.
Tél. : 01 44 89 41 15. Tarifs 1 an (11 n°) : France (259 F), étranger (319 F). Tarifs avion sur demande.
Anciens numéros : 01 41 34 87 75
Vente : EDIVENTE Numéro vert : 05 38 40 10

TÉLÉMATIQUE
3615 Joystick
Centre serveur : HDP
Concepteur : Nudge Interactive
Animation : Frédéric Garcia
Photogravure : CHAMPA – COMPO IMPRIM
Imprimé par : BRODARD GRAPHIQUE, membre de E2G, et ROTO SUD
Distribution : Transports Presse
Tous droits de reproduction réservés.
Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994 4559. Dépôt légal à parution.
Illustrateur : Didier Couly
Couverture : Heart of Darkness © 1998 Amazing Studio Infogrames.
Ce numéro comporte un encart abonnement jeté à l'intérieur du magazine, ainsi qu'un supplément de 32 pages, 2 CD Rom gratuits jetés en couverture, qui ne peuvent être vendus séparément.
Réalisation du CD-Rom : Bob Bernie, Gana, Lord Casque Noir.

DIFFUSION CONTROLE OJD 1946



31 ENQUÊTE LECTEURS

On se doute bien que vous avez un peu autre chose à foutre. Que vous êtes partis en exploration dans la Vallée des Mammouths ou que vous jouez aux Echecs avec Ernest Blackburn. Mais ce serait vraiment sympa si vous trouviez deux secondes pour répondre à notre petite enquête... Non ? Bon, on la refait différemment : fantastique ! incroyable ! Gagnez 2 cartes 3D ATI et 5 jeux Commandos en répondant à notre super sondage ! Pfff, vous êtes vraiment trop vénaux...



54 REPORTAGE COMBAT FLIGHT SIM

Si je vous dis : un Flight Simulator en beaucoup plus beau. Ok, pas dur. Et même que dedans, on peut se dogfighter la gueule à plusieurs. Avec de chouettes coucous de la Seconde Guerre mondiale, même que. Vous avez deviné, c'est du Combat Flight Sim qu'on cause. Un soft trépidant que nous présentait Microsoft à La Ferté-Allais.



58 REPORTAGE SALON E3

Comme l'année dernière, le plus gros salon des jeux vidéo, l'E3, nous a propulsés à Atlanta. Dans ce vaste pays de cocagne, on a parcouru des centaines de kilomètres, on a vu 1 000 et 1 jeux géniaux, on s'est pris la méga overdose de cartes 3D, on a charrié des tonnes de CD et de dossiers de presse... C'était super et après, moulus comme on était, on a pu aller dormir. Non, pas du tout, après, on est revenus et on a écrit un monstrueux dossier pour tout vous raconter. Ouais, c'est juste après qu'on s'est écroulés.





114 TESTS

Finalement, Joy n'aura fait que deux couvertures sur Heart of Darkness. Rien que deux. Mais à quatre ans d'intervalle ! Un record. Enfin, ça valait la peine d'attendre, le bougre s'avère excellent. C'est quand même pas une raison pour ignorer les autres bons jeux du mois : Commandos, Freespace ou Final Fantasy 7. Mais moins pour FF7.





182 TOUT SUR LE HARD

Tout au fond du couloir de Joy vit un être étrange. Moitié barbe, moitié multitool et moitié café aussi. Maître Kant est le bourreau qui fait hurler les machines. Tous les mois, c'est lui qui torture nos processeurs, dépèce nos PC et fait couiner nos cartes 3D en leur branchant des benchs dessus. Le salaud ! Cette fois-ci, il s'en prend au K6 2 3D et aux nouvelles 3D boards de la mort qu'il faudra changer dans trois mois. Va-z-y Kant, appuie plus fort !

ET AUSSI...

LE JEU DE STRATÉGIE QUI A FAIT LES BEAUX JOURS DES JEUX VIDÉOS EST ENFIN DE RETOUR!

"superbes textures et illuminations"
JOYSTICK

"Un nombre de niveaux incalculable annonçant une durée de vie hors norme"
PC JEUX









OFFRE EXCLUSIVE FNAC
POUR L'ACHAT DE JEU RECEVEZ LE CD DES MUSIQUES DE JOHN CARPENTER

650 NIVEAUX CAPTIVANTS

LE 17 JUILLET SUR PCCD ET PLAYSTATION



















l'autre
réalité.
Tous les copyrights et les logos appartiennent à leurs sociétés respectives - medialect
3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux
GT Interactive Software
PC CD

sommaire

Bon, soyons cloir, j'en oi morre. Deux CD, 260 poges, lo coupe du monde, un hors-série Joystick Classic Hexen 2 ò 79 Froncs en vente chez votre morchand de journoux. Je soture à mort. Du coup je ne sois pos quoi écrire dans cet édito si ce n'est que je vais portir en voconces illico presto. Bon ollez, je vois essoyer différentes polices de corocfères, ço vo me détendre. Voyons Symbol, ⊕☼∅ ▪▤ ⌘▤◉▪ ☢⚲ ▪ ☢◉⚙⚙∅⤑ ◉▤ Je viens d'écrire " mouois c'est pos terrible ". ✣■ ❄❁❄▼ ✱❄■❄❄■✳▲ ❄▲▼ ❂❄❁◆✱❑◆❑ ❑●◆▲ ❑❄✳❑●❑✎✎ Là, ça porle de l'onogromme de Luc, mais en Wingdings ! προσπερ Ψουπλα Βοομ.. C'est Ooops, pordon, je disois que c'étoit trop bien de porler en Windings. Bon enfin, je vous souhaite à tous d'excellentes voconces, et n'oubliez surtout pos de jouer ò GT Racing 97, c'est trop chouette ce jeu ! Allez, encore un petit coup, juste pour le ploisir ☩◐❄▷◒▤ ¬✗⌐▷❄⊛▤ ⌘▤✗◒⌘ ⊛❄ ▶✗⌘✗ ⊙

Lord Casque Noir



RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Hachette Disney Presse ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

LANCEMENT DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 95. Elle nécessite au minimum un Pentium 133 équipé de 8 Mo de RAM et un lecteur de CD double vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium 166, de 16 Mo ou 32 Mo de Ram et d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D.

L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes. Cependant, pour de rares démos DOS, il se peut que vous soyez obligé de quitter l'interface ou de repasser sous DOS pour procéder à leur installation ou à leur lancement. Si tel est le cas, appuyez sur le bouton «Démarrer» de la barre des tâches, puis cliquez sur «Arrêter». Choisissez l'option «Redémarrer sous DOS».

Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également le lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

COMMENT QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton «Quitter» du menu principal, en appuyant sur ESC ou sur la combinaison de touches Alt+F4, à n'importe quel moment.

NOTE SUR LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets diffusés dans leur version complète. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si oui, ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 100 francs et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !

L'ESSENTIEL DE CE CD

La rubrique PHARMACIE contient les antivirus, un éditeur hexadécimal, un programme de décompression des fichiers ZIP et divers utilitaires importants. Ces programmes se trouvent dans le répertoire \DATA\SECOURS\

Un antivirus pour DOS se trouve dans \DATA\SECOURS\UNZIPPER

- La rubrique SHAREWARE regroupe les sharewares, les programmes lecteurs, les musiques MODS, les demomakers et toutes les nouveautés pour les CARTES 3D !!!
- Pour accéder à ces programmes, placez-vous dans le répertoire DATA et consultez les répertoires : WIN95, DOS, PATCHES et CARTES3D.
- DIRECTX5 : indispensable pour les jeux sous WIN95 (\DATA\DIRECTX5\DX5FRN.EXE)
- La plupart des démos se trouvent dans \DATA\DEMOS\

DIRECTX5

Les démos des jeux Windows 95 de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD est la version 5.2

cd-rom n°95

LE JEU COMPLET

LE JEU COMPLET
GT RACING 97

Editeur : Ocean
Système : DOS / Windows 95, Pentium 75, carte SVGA, 8 ou 16 Mo de RAM, CD-ROM double vitesse.

Voilà un jeu qui l'est bien. Une course de 'oitures où l'on peut piloter plus de 9 véhicules tous différents, où l'on peut conduire sur plein de routes dans plein de pays avec plein de kilomètres. Bon, c'est vraiment un chouette jeu de chez chouette avec, qui plus est, un moteur 3D lui permettant de tourner très correctement sur les machines bas de gamme, entendez par là un Pentium 75. La version SVGA nécessite quant à elle une carte compatible Vesa 2.0 et un Pentium 120.

1) INSTALLATION

Installation sous DOS :

Tapez INSTALL.EXE pour démarrer l'installation. Vous devez disposer de 110 mégas d'espace libre sur votre disque dur. Déplacez-vous avec les flèches pour modifier la lettre du lecteur si besoin est. Configurez ensuite la carte son, ou bien faites-le depuis le menu Options du jeu après son lancement.
La copie terminée, placez-vous dans le répertoire de destination et tapez GTRACING.EXE pour démarrer le jeu.

Installation sous WINDOWS 95 :

Insérez le CD dans le lecteur et double-cliquez sur l'icône du CD pour ouvrir la fenêtre. Cliquez ensuite sur le fichier INSTALL pour démarrer l'installation. Vous devez disposer de 110 mégas d'espace libre sur votre disque dur. Déplacez-vous avec les flèches pour modifier la lettre du lecteur si besoin est.
La copie terminée, placez-vous dans le répertoire de destination (C:\GT97 par exemple) et cliquez sur GTRACING pour démarrer le jeu.
En cas de problème, relancer la machine sous DOS et procédez au lancement du jeu depuis le DOS.

2) LE JEU

Utilisez les flèches et la touche Entrée pour vous déplacer dans les menus.

Menu principal :

Jouer : Vous permet d'accéder au jeu. Choisissez Entraînement pour vous entraîner, ou bien Championnat pour participer au championnat. L'option Charger un Championnat permet de reprendre une partie en cours.
Option : Vous permet de sélectionner le nombre de joueurs. Le mode deux joueurs partage l'écran en deux. Pour configurer le mode de contrôle, sélectionnez l'un des périphériques proposés et choisissez Configurer pour modifier les touches ou bien calibrer le périphérique. L'option Son permet de paramètrer la carte son. Enfin, l'option Graphisme vous offre la possibilité de modifier l'affichage entre VGA (320x240) et SVGA (640x480).
Voir une course enregistrée : Sert à visualiser une ancienne course que vous auriez sauvée.
Meilleurs temps : affiche les meilleure temps.
Meilleurs scores : affiche les meilleurs scores
Retour au système : Pour quitter le programme

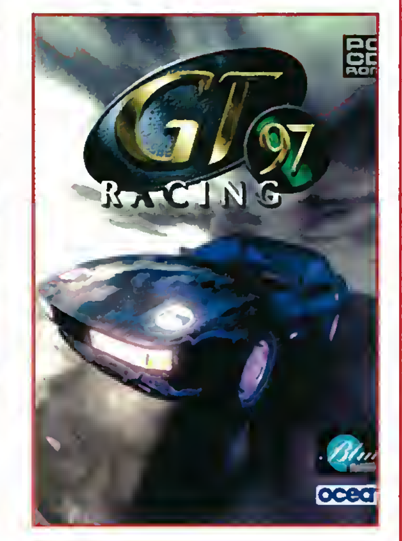
3) LES TOUCHES

Voici les touches définis par défaut :

Utilisez les flèches pour tourner et pour accélérer et freiner.

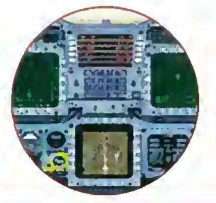
CTRL	Rétrograder
SHIFT	Passer une vitesse
F1	Agrandit la fenêtre du jeu
F2	Diminue la fenêtre du jeu
F3	Mode Entrelacée MARCHE/ARRET
F4	Affichage carte MARCHE/ARRET
F5	Vue intérieure
F6	Vue extérieure
F7 et F8	Caméra pendant les ralentis.

NOTE : pour choisir le type de vitesse, manuelle ou automatique, appuyez deux fois sur la touche Entrée au moment de choisir votre voiture.









LES DÉMOS EXCLUSIVES

F-15



Editeur : Electronic Arts / Jane's
Système : Windows 95 + Carte 3D optionnelle

Testé le mois dernier, F-15 nous a vraiment étonnés. Il y avait bien longtemps que nous n'avions pas vu un simulateur de combat aussi intéressant. Les missions sont bien faites, l'interface est agréable et le graphisme plutôt cool, surtout en accélération 3D. Accessible aussi bien au néophyte qu'à l'amateur confirmé, les différent modes de jeu permettent de voler en moins de 5 minutes ou de mener ses propres campagnes. La prise en main du jeu est rendue d'autant plus aisée qu'il dispose de missions d'entraînement. De part le cockpit à deux places du F-15, vous pourrez changer de siège pour occuper, au choix, la place du pilote ou du copi responsable de l'armement. Enfin, tous les éléments d'un simulateur digne de ce nom sont présents avec les ravitaillements en vol, une trentaine d'armes et une intelligence artificielle vraiment canon. Cette démo ne permet que de jouer une mission.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\F15DEMO du CD et cliquez sur F15DEMO.EXE

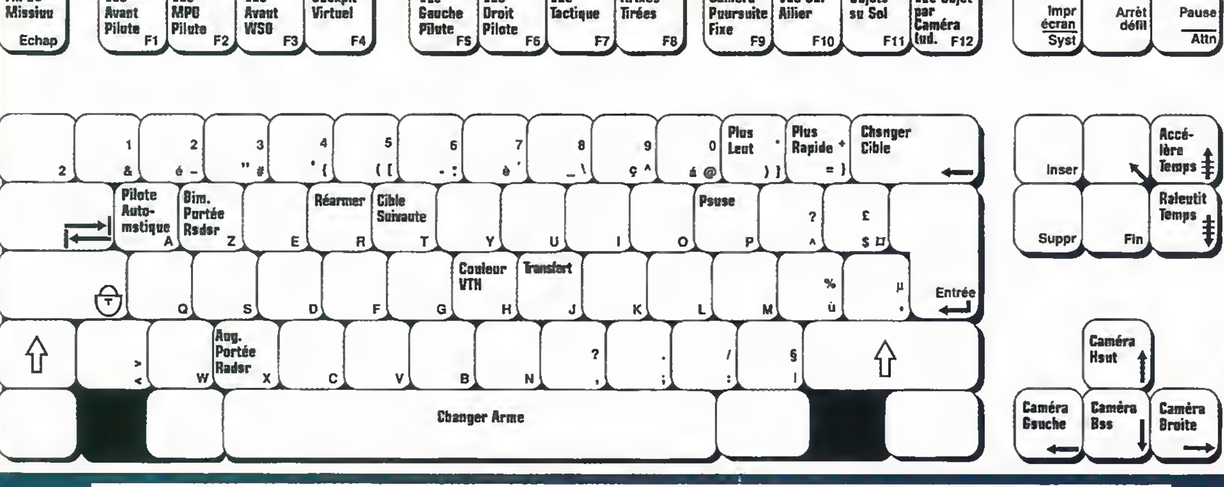
REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5



MODE D'EMPLOI :

Une documentation très complète vous est fournie dans cette démo sous le nom de REAMEFR.DDC. Ce fichier, disponible après décompression, comporte toutes les fonctionnalités du jeu entièrement commenté en français avec images à l'appui. Voici néanmoins un récapitulatif des touches principales :





SCARS

Editeur : UBI SOFT
Système : Windows 95 + carte 3Dfx obligatoire

Après le très convoité F1 Racing Simulation, Ubi Soft nous concocte de belles choses, dont ce SCARS. Loin du bruit des V10, SCARS est un jeu de Buggy s'inspirant fortement du célèbre Mario Kart sur console Nintendo. Le principe est donc identique. Vous courez contre huit concurrents, pilotés par l'ordinateur ou par des humains selon que vous jouiez seul ou en réseau, et vous devez récupérer les options qui traînent au-dessus de la route afin de foutre la grosse pagaille chez vos concurrents. Certaines d'entres elles provoquent des explosions, d'autres vous rendent invisibles... Côté graphisme, c'est juste super beau, avec des couleurs chatoyantes et des décors ultra cartoons. La démo que l'on vous propose n'est pas totalement exempte de bugs, la version commerciale ne sortant qu'à la rentrée, mais elle vous permettra néanmoins d'apprécier la qualité exceptionnelle de l'animation et le côté fun du produit. Notez que la course a volontairement été limitée à 3 minutes et qu'il vous faudra une carte 3Dfx pour pouvoir en profiter. Vous pourrez également obtenir un aperçu de quelques autres parcours, en attendant, sur la page de présentation. Là encore, il se peut que des bugs subsistes. Mais comme je vous l'ai déjà dit, SCARS est encore en cours de développement. Voilà. C'est fini. Ah si, j'y pense, il y a une preview de SCARS.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

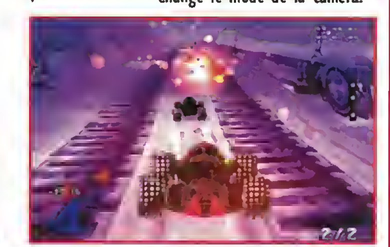
Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\SCARS et cliquez sur SETUP.EXE

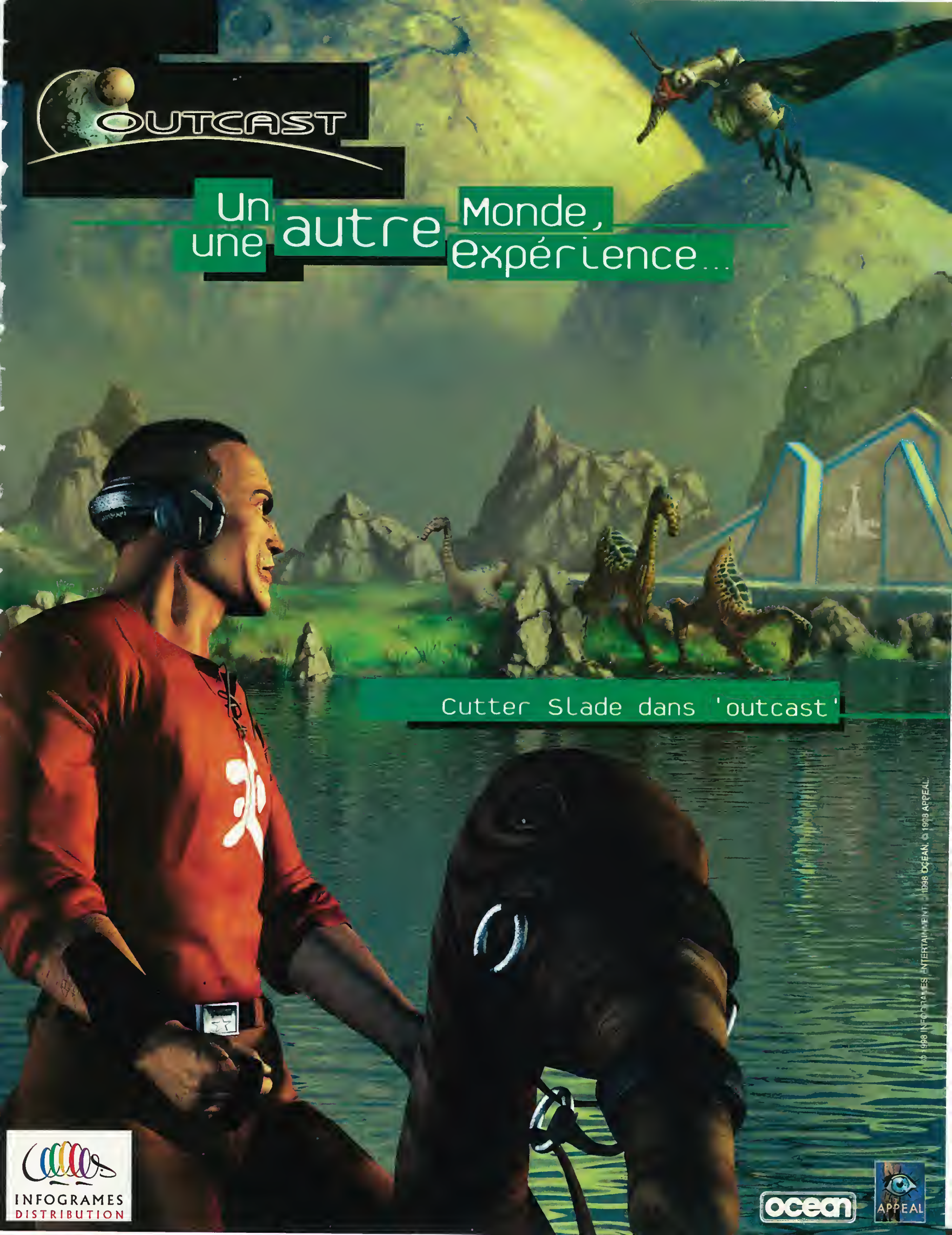
REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5. Une 3Dfx Voodoo 1 ou 2 est également obligatoire.

MODE D'EMPLOI :

Curseur Haut	Accélérer
Curseur Bas	Reculer
Curseur Gauche	Gauche
Curseur Droit	Ben, à droite, mais c'était facile
Espace	Frein à main
A	Phares on/off
S	Changer d'armes
D	Sauter
F	Tir
V	Change le mode de la caméra.




OUTCAST
Un autre Monde, une autre expérience...
Cutter Slade dans 'outcast'
© 1998 INFOGRAMES ENTERTAINMENT. © 1998 OCEAN. © 1998 APPEAL.
INFOGRAMES DISTRIBUTION
ocean
APPEAL



LES DÉMOS



[Shift]+LMB	Ajouter des unités à une sélection déjà existante
[Space]	Annule les ordres de la sélection en cours
/ (?)	Activer l'étiquette d'information (équivaut à [?] dans KKND)
[Curseur]	Scrolle la vue
[Backspace]	Rappeller les dernier groupe sélectionnés
[Insert]	Selectionner le laboratoire de recherche s'il existe
[End]	Centre l'écran sur le dernier combat
[Ctrl]	Mode de défense
I	Menu infanterie
V	Menu véhicules
C	Menu construction
P	Menu avions
B	Menu batiment
T	Menu tours
W	Menu Murs
M	Message multijoueurs
-	Diminue la vitesse du jeu
+	Augmente la vitesse du jeu
S	Rester sur place
D	Disperser
F	Mode combat (attaquer tous les ennemis qui peuvent être vus)
G	Mode garde

ADDICTION PINBALL

Editeur : Microprose
Système : Windows 95

Excellent ce jeu de flipper. Avec deux plateaux à thème, sur le jeu Worms et Rally Fever, Addiction



pinball renoue avec la jouabilité. Entièrement en vue 3D ou 3D, au choix, ce flipper est tout simplement excellent.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\PINBALL du CD et cliquez sur PINBALL.EXE

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI :

Lancer la boule	Entrée
Flipper gauche	Shift Gauche
Right Flipper	Shift Droite
Secouer à gauche	Alt gauche
Secouer à droite	Alt droite
Secouer au centre	Espace
Pause	P
Quitter	Esc
Transparence des LED	C
LED	L

WARLORDS 3

Editeur : Red Orb
Système : Windows 95

Voici le genre de jeu qui plaît à notre ami IanSolo. Entre le jeux de stratégie et le jeu de rôle médiéval/heroic fantasy, ce Warlords 3 ressemble d'avantage à un gros add-on qu'à un véritable nouveau jeu. Il n'en demeure pas moins que les amateurs de la série seront comblés.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\WLORDS3 du CD et cliquez sur WLORDS3.EXE

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI :

Alors là, c'est rop facile. Il suffit d'utiliser l'interface Afficher à l'écran avec votre jolie souris.

SUPER TOURING CAR

Editeur : Elite systems ltd.
Système : Windows 95 + Carte 3D optionnelle

Moi qui adore les jeux de 'oitures, le PC n'arrête point de me combler. Tous les jeux de ce style en cours de développement sont de grande qualité et Super Touring Car ne fait pas exception à la règle. Bien qu'aucune date de sortie ne soit pour l'instant annoncée, je l'attends avec impatience…



INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\SUPTDUR du CD et cliquez sur SUPTDUR.EXE

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI :

Utilisez les touches du curseur pour diriger la voiture

A	Frein
Z	Frein à main
Esc	Menu

QUEEN THE EYE

Editeur : Electronic arts
Système : Windows 95 + Carte 3Dfx optionnelle

Que diriez-vous d'un clone d'Alone in the Dark, ou plutôt de Resident Evil ? Queen the Eye, sortie désormais depuis quelques temps, reprend le principe des caméras fixes avec une animation 3D des personnages. Le graphisme est réussi et l'ambiance prenante.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\QUEEN du CD et cliquez sur QUEEN.EXE

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI :

Utilisez les flèches du curseur pour vous diriger

CTRL droit	Courir
0 pavé num.	Parer
S	Sauter
X	Accroupi
A	Coup de poing 1
Z	Coup de pied 1
D	Coup de poing 2
C	Coup de pied 2
DEL	Prendre
END	Inventaire
Page down	Utiliser
Esapce	Interrompre une séquence



mobi carte



mobicarte mct **c'est un téléphone gris ou noir métallisé** avec sa housse néoprène Body Glove, un numéro d'appel, une carte à puce mobicarte rechargeable et un crédit d'appels de 30 minutes de communications (valables pendant 2 mois à compter de votre premier appel). Vous pouvez alors appeler le monde entier (225 pays ouverts) et recevoir des appels partout en France Métropolitaine dans la zone de couverture du service Itineris.

mobicarte mct **c'est une maîtrise parfaite des dépenses :** on recharge son crédit d'appels au plus tard tous les 8 mois en achetant une carte à gratter en vente dans les bureaux de tabac, les points de vente GSM et les agences France Télécom.

SANS FACTURE · SANS ABONNEMENT

mct

mobi carte

sur le réseau itineris

mobicarte mct c'est **le rechargement de votre crédit** ainsi que la consultation du détail de vos appels par minitel (2,23F/min.).

mobicarte mct **c'est un répondeur intégré** pour ne perdre aucun appel.

mobicarte mct c'est **20 numéros** de votre répertoire téléchargés gratuitement.

mobicarte mct **c'est 50% de réduction** sur les communications de mobicarte vers un autre mobile Itineris et vers **tatoo**. Et en plus, cela ne coûte rien quand on n'appelle pas.

sans facture, sans abonnement.

Pour en savoir plus il suffit d'appeler le N° Vert 0 800 222 800 ou de consulter le site internet mobicarte http://mobicarte.itineris.tm.fr ou le minitel 3615 mobicarte (2,23F/min.). mobicarte mct est disponible dans les points de vente GSM et les agences France Télécom à partir du 8 juin.







HOSTILE WATERS

Editeur : Rage Software
Système : Windows 95 + Carte 3Dfx obligatoire.

Le prochain jeu de Rage Software est à tomber par terre. Pour être familier, il tue carrément la gueule. Utilisant le moteur du jeu précédent, Incoming, Hostile Waters ne sera pas qu'un simple jeu de tir mais un véritable jeu de stratégie avec des effets visuels exceptionnels. Il suffit de jeter un œil sur les mouvements de la mer dans cette dèmo pour sentir la bave couler de chaque côté de la bouche. Ceci dit, pas d'affolement, le jeu ne sort qu'en Mars 99.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\ESOTERIA du CD et décompressez le fichier HOSTILEW.ZIP

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5. Cette démo n'est pas jouable.

TEAM APACHE

Editeur : Mindscape
Système : Windows 95 + Carte 3Dfx optionnelle

Le dernier simulateur d'hélico en date n'est pas le plus mauvais. Le système de communication est évolué et la simulation très réaliste. Nous l'avons d'ailleurs testé dans ce numéro de Joystick.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\TEAMDEMO du CD et cliquez sur TEAMDEMO.EXE

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI :

Bon, je suis très embêté. Ce n'est pas le nombre de touches qui manque dans ce jeu, mais plutôt la place pour vous les décrire. Je vous invite donc à lire le Readme accessible après l'installation pour obtenir la liste complète des touches.

ESOTERIA

Editeur : Mobeus Designs

Raven, un prototype de robot ultra sophistiqué a été volé à l'Institut de recherche et utilisé pour organiser des meurtres d'ordre politique. À vous de le stopper.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

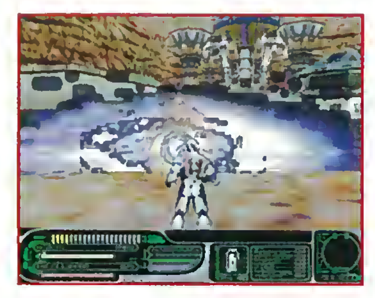
Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\ESOTERIA du CD et cliquez sur ESOTERIA.EXE

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI :

«e»	Bouger Raven vers l'avant
«d»	Bouger Raven vers l'arrière
«s»	Bouger Raven vers la droite
«f»	Bouger Raven vers la gauche
«Space»	Sauter. Plus la touche est maintenue longtemps et plus le saut sera important
«a»	Ramper
«q»	Sélection des objets
«z»	Renverse la sélection
«r»	Utiliser l'objet sélectionné
«m»	Fait péter les mines que Raven a posées
«g»	Pousser des boutons, ouvrir une porte et dédencher des plates-formes
«1»	Épée
«2»	Une arme
«3»	Une arme
«4»	Mitrailleuse
«5»	Gyrex Cannon
«6»	Missiles
«7»	Homing missiles
«8»	Bombe
«9»	Mines
«0»	V-Bombs
«t»	Arme en main
«b»	Arme au repos
«x»	Dézoomer
«v»	Zoomer
«x» & «v» ensemble	Dézoome à fond.
«c»	Laser scope
«>»	Augmente la portée radar
«<»	Diminue la portée radar
«+»	Augmente le champ de vision
«-»	Diminue le champ de vision
«ESC»	Menu



Souris

Vers l'avant	Caméra vers le bas
Vers l'arrière	Caméra vers le haut
A droite	Raven tourne à droite
A gauche	Raven tourne à gauche
Bouton gauche	Arme Primaire en mode de simple
F4	Résolution haute ou basse

KKND 2

Editeur : Beam Software
Système : Windows 95

La suite du jeu de stratégie. Le graphisme a été nettement amélioré et l'intelligence artificielle à l'air plus que correcte. Mais je vous laisse en juger par vous même.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMDS\KKND2 du CD et cliquez sur KKND2.EXE

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI :

[Alt]	Force d'attaque
[Shift]	Waypoint
[Ctrl]	Forcer la sélection semi-automatique
[Home]	Centrer la vue sur une base
[Esc]	Menu
[Ctrl]+#	Sauver la sélection dans le groupe # (1 à 9)
#	Rappeller la sélection (de 1 à 9)
[Alt]+#	Rappeller le groupe et centrer la vue sur le groupe
[Tab]	Radar ON/OFF
[~]	Bouger le Radar
<	Restaurer le groupe précédent (#-1)
>	Restaurer le groupe suivant (#+1)





LES DÉMOS

ARES RISING

Editeur : Imagine Studios
Système : Windows 95 + carte 3D optionnelle

Ares Rising vous emmène aux confins de l'espace. Bien que de qualité très en deçà d'un jeu comme Wing Commander Prohecy, Ares Rising propose quelques options intéressantes. Le graphisme reste, hélas, relativement pauvre et la maniabilité n'est pas toujours dès plus convaincantes.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\ARDEMO du CD et cliquez sur ARDEMO.EXE

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI :

Vous devrez définir les touches depuis l'interface du jeu. Vous verrez, il y de quoi s'amuser pendant une heure, rien qu'avec ça ! Sinon, le fichier Readme.txt accompagnant le soft après installation comporte quelques explications, mais il est en anglais.

BEAST WARS

Editeur : Transformers
Système : Windows 95 + carte 3D optionnelle

Voilà un jeu qui devrait enchanter tous les amateurs de culture japonaise. Vous allez en effet pouvoir vous plonger dans la peau d'un transformer. Bien qu'un seul robot soit disponible dans cette démo, vous pourrez tout de même vous transformer en appuyant sur TAB. Cela dit, c'est en mode multi-joueur que le soft devient réellement marrant.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\BEAST du CD et cliquez sur BEAST.EXE

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI :

Commandes clavier :

S	Special
SHIFT	Tourner rapidement
ALT	Se transformer
CTRL	Sauter
Z	Pas latéral gauche
X	Pas latéral droit
Espace	Tirer
0	Caméra
Curseur	Se déplacer

DESCENT FREESPACE

Editeur : Interplay
Système : Windows 95 + carte 3D optionnelle

En attendant la suite de Descent 3, voici Descent Freespace, une variante du célèbre jeu de tunnel mais dans l'espace. L'interface est très jolie et les missions sont vraiment super biens. Kika, qui a testé le jeu dans ce numéro, le préfère même à X-Wing vs Tie Fighter. L'aspect stratégique y joue donc un grand rôle. Cette démo vous permettra d'avoir un large aperçu des capacités du jeu.

INSTALLATION DE LA DÉMO :

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\DESCENT du CD et cliquez sur DESCENT.EXE

REMARQUE :

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI :

Commandes clavier :
Concernant les cibles :

T	Cible suivante
SHIFT-T	Cible précédente
H ou Bouton 3	Cible suivante la plus proche
SHIFT-H	Cible précédente la plus proche
ALT-H	Cible automatique
F	Allié suivant le plus proche
SHIFT-F	Allié précédent le plus proche
Y ou Bouton 5	Cible la plus proche du viseur
G	Cible en phase d'attaque la plus proche
ALT-T	Décrocher la cible
V	Sous-groupe ou sous-système de cibles le plus proche du viseur
S	Sous groupe suivant
SHIFT-S	Sous-groupe précédent
ALT-S	Décrocher les sous-systèmes
R ou Bouton 7	Vaisseau attaqué le plus proche



J	Cible de la cible
E	Vaisseau d'escorte suivant
ALT-R	Vaisseau réparateur le plus proche
U	Vaisseau non identifié suivant
SHIFT-U	Vaisseau non identifié précédent
N	Cible le dernier vaisseau entré dans la zone
K	Tourelle active suivante de la cible
SHIFT-K	Tourelle active précédente de la cible
B	Bombe hostile suivante
SHIFT-B	Bombe hostile précédente

Commandes du vaisseau :

A	Augmenter la puissance
Z	Baisser la puissance
Pavé num. 7	Incliner à gauche
Pavé num. 9	Incliner à droite
Pavé num. 8	Piquer du nez
Pavé num. 2	Relever le nez
Pavé num. 4	Tourner à gauche
Pavé num. 6	Tourner à droite
0	Gaz à zéro
*	Gaz au maximum
=	Incrémente les gaz de 5%
-	Décrémente les gaz de 5%
Tab, Bouton 6	Post Combustion

Sinon, utilisez le joystick pour vous diriger.

Commandes de l'armement :

CTRL gauche ou Bouton 1	Tir arme primaire
Espace ou Bouton 2	Tir arme secondaire
, et ;	Sélectionner arme primaire
: et SHIFT- :	Sélectionner arme secondaire
X ou Bouton 4	Contre Mesure

Commandes diverses :

M	Se mettre à la vitesse de la cible
ALT-M	Vitesse automatique égale à celle de la cible
SHIFT-A	" Attaquez ma cible "
SHIFT-Z	"Désarmez ma cible "
SHIFT-D	"Immobilisez ma cible"
SHIFT-V	"Attaquez mon sous-groupe de cibles"
SHIFT-X	"Capturez ma cible"
SHIFT-E	"Engagez ennemis"
SHIFT-W	"En formation"
SHIFT-I	"Ignorez ma cible"
SHIFT-P	"Protégez ma cible"
SHIFT-C	"Couvrez-moi"
SHIFT-J	"Retournez à la base"
SHIFT-R	"Réarmez-moi"
Pavé num. *	Vue poursuite
Pavé num.	Vue externe
Pavé num. Enter	Caméra fixe
Pavé num. 0	Vue libre
Pavé num. /	Vue de la cible
Pavé num. +	Zoomer
Pavé num. -	Dézoomer
Pavé num. 5	Cycler la portée du radar





COMMENT DÉCOMPRESSER LES FICHIERS SANS PASSER PAR L'INTERFACE

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser («deziper») ces fichiers, là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par WinZip95, qui se trouve dans le dossier \DATA\SECOURS\ du CD (rubrique Pharmacie de l'interface). L'installation de ce shareware effectuée, vous n'avez plus qu'à double cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse et à en extraire son contenu. Si vous utilisez fréquemment Winzip, il serait sympa de l'enregistrer, c'est pas très cher.

PATCHES

monsieur Bob Arctor

Nouveau tableau de bord pour Boeing 777

Deux grosses surprises pour les vacances, en fait deux bonnes raisons de rester bloqué chez soi au lieu d'aller attraper un cancer de la peau sur la plage ou de marcher sur des bouts de verre en allant prendre une douche, ou de se faire ramasser en auto-stop par un adjudant-chef du camp de Mourmelon. En bref, deux superbes add-on, super pas chers car gratuits.

Le tableau de bard dans sa globalité. En bas à droite, le bloc radio.

Commandes hydrauliques.

Ce mois-ci, un tableau de bord se distingue particulièrement de la masse des dizaines de panels et add-on en freeware que l'on trouve chaque semaine sur le Net. Le 777 est l'un des chefs-d'œuvre de Boeing avec son fuselage sphérique et ses deux réacteurs d'une puissance inouïe. Quelques essais, fort bons au demeurant, avaient déjà été faits pour reproduire ce panel à l'instrumentation si moderne qu'on la dit surpassant celle des Airbus. Cette fois-ci, on quitte le domaine du tableau de bord "représentatif" pour arriver à quelque chose se rapprochant plus du domaine de la simulation pure. Bon, bien sûr, on n'arrive toujours pas au niveau de PSI (simulateur de 747 très réaliste) mais l'affaire semble toutefois bien partie et ce tableau de bord commence à y ressembler. Les instruments que l'on y trouve sont faits maison, et des MFD (Multi Fonctionnal Display) affichent des pages à ne plus savoir qu'en faire. Un survol rapide nous permet d'admirer le panneau supérieur des commandes des pompes carburant et moteurs, et un réglage de poids et répartition permet de jouer avec les vitesses de décollage et de décrochage (VI, Vr etc.). Une sécurité sur le throttle met les gaz au maximum lorsque l'avion commence à décrocher. Une barre placée à côté de l'indicateur de vitesse indique le domaine de vol de l'avion, qui calcule un coefficient de portance en fonction de l'incidence, du poids et de la voilure (configuration lisse ou avec train d'atterrissage sorti, volets et spoilers). Le bloc de radio est un modèle du genre et nul doute qu'il sera pompé par tous sous peu. Une grande partie des richesses de ce panel sont encore à découvrir puisque la documentation (indispensable a priori) est en cours de traduction. L'auteur est japonais et souhaite continuer à travailler sur ce petit chef-d'œuvre.

Vous pouvez trouver ce panel sur le site francophone de Flight Simulator
http://simflight.com/simvol/ index.htm
où vous pourrez voir les instructions d'installation, traduites en français. Ainsi que récupérer un 777 aux couleurs d'Air France. Au cas où, et aussi parce que c'est la moindre des choses, allez faire un tour sur la page de Chan Ken (l'auteur)au
http://simflight.com/simvol/ index.htm
(dans onglet "Kt projects")







Editeur de niveau pour Dungeon Keeper

Un an après, Dungeon Keeper bouge encore. Après l'intro super rigolote de Dungeon Keeper II (un petit chef-d'œuvre à voir à tout prix sur le CD), et le patch 3D fort décevant, Bullfrog a daigné mettre sur son site l'éditeur de niveau si attendu. Bénéficiant de la même interface que le jeu mais utilisable seulement sous windows95.com, cet éditeur d'une simplicité d'emploi exemplaire nous permettra de dessiner pièces, décors, et de placer des trésors, sorts, monstres et aventuriers en aussi peu de temps qu'il me faut pour dire ouf ! L'affichage de la carte fonctionne en isométrique, 3D et vue du dessus. Un système de «points d'action» permettra de définir des événements comme pour faire entrer des monstres en scène en conjonction avec le langage de description du programme (de type script) de la carte. Heureusement, une documentation au format Word explique le fonctionnement avec moult détails. En bref, un add-on qui rattrape quelque peu le ratage du patch direct3D qui pourrissait le mode 3D subjective, pourtant l'une des plus belles réussites du jeu.



Comme de Gaulle mais à l'envers : "J'ai été compris." Continuez donc à ne pas m'envoyer de solution, de tips et astuces. Persévérez dans votre louable détermination à ne pas m'envoyer votre configuration, votre base de registre, à ne pas me demander de résoudre vos problèmes hardware. Persistez à ne pas joindre d'enveloppe timbrée à vos lettres puisque nous ne répondons jamais personnellement au courrier. Si vous désirez figurer dans ces colonnes définitivement élitistes, une seule addresse : Courrier des Lecteurs, Joystick, 6 bis, rue Fournier 92588 Clichy Cedex. Pour vos astuces soluces et Tips, même chose, sauf que c'est "Jeux Crack" à la place de "Courrier des Lecteurs". Vais-je enfin me débarrasser du sadique qui m'envoie tous les mois les cheat modes de Duke Nukem ? monsieur pomme de terre

Le juste prix

Ayant lu la rubrique Top Hard de votre magazine du mois de juin, je suis intéressé par la carte graphique Xpert@Work de ATI au prix de 650 F. Pourriez-vous m'envoyer la liste des revendeurs les plus proches de mon département afin de préparer ma future commande.

Damien Albanese, Metz

Nous l'avions déjà mentionné dans les news, mais je constate qu'en repasser une seconde couche ne serait pas inutile : le site www.juste-prix.qds.fr/IndexFrame.htm répertorie bon nombre d'assembleurs. leur adresse, fax, téléphone, ainsi que leurs prix, pièce par pièce, réactualisés régulièrement. Si la majorité de ces détaillants sont établis à Paris ou en région parisienne, beaucoup pratiquent la vente par correspondance. C'est fort pratique mais n'oubliez pas qu'une fois la carte téléportée dans votre boîte aux lettres, il vous faudra mettre la main à la pâte et l'installer vous-même. Il n'y aura pas de gentil Asiatique gonflable dans l'emballage pour se charger des connexions pour vous

Le standard a sauté

J'étais en train de jouer sur mon Pentium au fabuleux jeu qu'est Quake 2 lorsque survint un moment d'illumination dont résultent plusieurs questions à l'égard d'une certaine 3Dfx2 :

1. *J'aimerais savoir si la 3Dfx2 marche également pour les jeux compatibles avec la première 3Dfx.*

2. *Cela change-t-il quelque chose au cours des parties en multijoueur par Internet ? Y a-t-il moins de lag ?*

3. *Risque-t-elle de devenir un standard ?*

The Hunter, Maroc

La 3Dfx2 est décidément la vedette du courrier de ce mois avec un bon quart de vos lettres qui y sont consacrées. Vous êtes également un certain nombre à vous être précipités pour l'acheter et à déjà vous plaindre de problèmes de compatibilité. Je vous rappelle donc la mise en garde que nous brandissons chaque fois que nous évoquons cette carte : elle n'est pas forcément compatible avec les jeux 3Dfx ! Cela signifie que vos jeux spécifiquement 3Dfx ne marcheront pas obligatoirement sur 3Dfx2, sauf si les développeurs se fendent d'un patch rendant possible cette compatibilité. Dans une missive fort attendrissante, un lecteur nous demande même de programmer des patchs pour ses jeux et de les inclure dans le prochain CD. Nous en sommes bien incapables, et quand bien même, c'est aux développeurs d'assurer la longévité de leurs softs en les réactualisant. Les jeux les plus récents en bénéficieront probablement, mais rien n'oblige les développeurs à assurer ce genre de maintenance. Les jeux à venir, eux, prendront sans doute en compte la 3Dfx2 et cela pour une raison marketing : cette carte dédiée aux joueurs connaît déjà un succès considérable. Certains patchs, d'une qualité inégale, sont déjà sortis. Nous les intégrons systématiquement au CD de Joy. Par contre, la 3Dfx2 est 100 % compatible DirectX, ce qui me permet de répondre à votre troisième question : si aucun standard hardware à proprement parler ne se profile à l'horizon en ce qui concerne les cartes 3D, le fort détesté Microsoft est en train de nous épargner la chienlit que nous avons connue il y a quelques années avec les cartes son, en imposant un standard software : DirectX. Et c'est bien DirectX, et non une marque quelconque de matériel, qui s'impose en standard. Les qualités impressionnantes de DirectX6, détaillées quelque part dans ce numéro, devraient achever de vous en convaincre. Enfin, les vertus des cartes accélérées 3D se limitent à l'affichage et ne sont évidemment pour rien dans le transfert de données via Internet. L'acquisition d'un tel matériel ne résoudra pas vos problème de lag.

Chaussettes rouges et jaunes à petits pois

J'aimerais répondre à monsieur pomme de terre au sujet de Starcraft. Sur le site qui reprend les cent meilleurs jeux plébicités par les joueurs (www.worldcharts.com). Total Annihilation ETAIT premier. Etait, car Starcraft, en sortant, l'a viré du top pour s'y installer. Mais comment cela se peut-il ? Simplement parce que TA est le jeu le plus froid qu'on ai jamais vu. En comparaison, l'iceberg du Titanic est un volcan en fusion. Et c'est pas son add-on, à TA, qui va le réchauffer. Il y a peut-être une gestion de ressources révolutionnaire, un grand choix d'unités, des graphismes très beaux, mais pas une histoire à vous les attrapper pour plus les relâcher. Le genre de truc avec lequel on dit : "J'en ai pour dix minutes " et deux heures plus tard, on est toujours dessus. Avec deux amis, nous regroupons des goûts très différents et Starcraft est le seul jeu qui a été acheté par nous trois. Nous ne sommes pas les seuls à l'aimer, sûrement parce que les trois espèces sont totalement différentes. Pour toi, le manuel, c'est "du choux bouilli", pourtant c'est la première fois que des créateurs se sont autant creusés pour trouver une histoire qui tienne la route. En plus, c'est un des rares jeux qui sorte sans patch. C'est une nouveauté aussi, ça.

Là où tu me fais le plus rire, c'est quand tu dis que le système des deux ressources est dépassé. En plus, tu mets neuf heures pour terminer le dernier niveau Terran. Faut pas être doué. Je l'ai fini en cinq heures. Alors, je voudrais juste savoir un truc : est-ce que tu as fait testeur parce que tu ne savais pas faire joueur ?

Si la 3Dfx2 se taille la part du lion dans votre courrier, nombreuses sont aussi vos lettres enflammées concernant mon test de Starcraft. Je m'y fais copieusement insulter, réprimander ou corriger. Certains trouvent ma note (85 % + Megastar) bien trop généreuse. d'autres désirent me voir pendu haut et court pour lui avoir donné moins de 90 %. Inutile de préciser que je m'y attendais. Un produit aussi médiatique ne peut que susciter des passions de hooligans. Je vous épargnerai le topo sur les goûts et les couleurs, sur notre manière de noter, forcément subjective. J'aimerais surtout profiter de ces lignes pour répondre aux critiques les plus répandues :

Je confirme que les Zergs sont supérieurs en multijoueur, preuve en est qu'un patch arrive pour corriger ce déséquilibre (et quelques autres). Un autre patch a déjà été diffusé pour, toujours en multijoueur, verrouiller des possibilités de tricher. Il se télécharge automatiquement à la connexion au serveur battle.net. Je vous corrige donc, Starcraft n'échappe pas à la malédiction du patch.

Je confirme faire bien pâle figure avec mes neuf heures pour arriver à bout du dernier scénario Terran (que vous avez généralement mis cinq à six heures à achever, comme vous n'avez pas manqué de me le signaler). (NDRC : Je prends la défense de patate. Un test ne se résume pas à jouer en toute insouciance: on perd forcément du temps à vérifier un truc ou deux). Cela a-t-il une importance vitale ? Je continue à trouver la campagne solo fastidieuse, sans saveur en comparaison des scénarios custom, et bien entendu du mode multijoueur.

Je continue à trouver le manuel superficiel. Il ne donne aucune précision quantitative sur la puissance des unités et n'évoque pas même les fonctions "chain" qui permettent d'enchaîner des actions avec la touche "shift". En lieu et place de ces indications, il nous bombarde d'éléments scénaristiques de seconde importance dans un jeu de stratégie.

Je persiste à trouver Total Annihilation bien plus riche et intéressant que Starcraft, et cela bien qu'il soit effectivement plus froidement utilitaire que ce dernier, moins " marrant". Starcraft est cependant notre second favori, suivi par Age of Empire. Joystick n'est pas le résultat d'un vote, comme c'est le cas pour votre Top100, mais le reflet des goûts d'une poignée de testeurs. Starcraft est un produit consensuel, et nous aurions été très étonnés de ne pas le retrouver catapulté en tête des charts à la place de TA. Au fait, qui était toujours en tête du Top 50 ? Ah oui, Dorothée.

F1rays, en bref.

Je vous écris pour vous signaler que votre shareware F1rays pour F1 Racing Simulation, présent sur le CD n°93, ne marche pas. Son exécution est rendue impossible par l'absence d'un certain " MSVBVM50.dll ". Des explications seraient les bienvenues.

Arcos the Wizard

Le .dll manquant se trouve par un heureux hasard dans un autre programme du même CD, dans le même répertoire WIN95/JEUX. Installez le shareware WINCHIP.ZIP. Il sagit d'un jeu de poker, sans rapport, mais qui installera le fichier qui vous faisait défaut.



Might and Magic® VI
LE MANDAT CELESTE
La Renaissance d'une Légende...
Depuis la mystérieuse disparition du roi Roland, désastres et catastrophes s'abattent sur le royaume d'Enroth. Le peuple murmure que les Ironfist ont perdu le "Mandat Céleste", le Droit Divin de Régner...
PARTICIPEZ AU GRAND CONCOURS INTERNET MIGHT AND MAGIC® VI
et gagnez de nombreux lots. Pour jouer, rendez-vous sur l'un des sites partenaires suivants pour une cyber "chasse aux indices" :
http://www.Ubisoft.fr
http://www.overgame.com
http://www.fleuvenoir.tm.fr
http://www.legendes.com/dragon/dragon.html
http://www.joystick.fr
Concours on line dès le 1er juillet
"Might and Magic VI ou le retour en force du Jeu de Rôles" Joystick-Mégastar 90%
Might and Magic VI
LE MANDAT CELESTE
Disponible en version française intégrale
joystick
Dragon
OVERGAME
FLEUVE NOIR
Gi
NEW WORLD COMPUTING
Ubi Soft
UNE SELECTION SCORE GAMES
http://www.ubisoft.fr
HOT LINE UBI SOFT 08 36 68 46 32
3615 Ubi Soft



Edito

Ce mois-ci, un numéro-très-particulier-de-Joystick-en-effet. Vous l'avez remarqué si vous êtes en train de me lire, c'est plus cher que d'habitude. Don't panic, c'est juste à cause du jeu complet. Et puis aussi pour financer nos vacances puisque cette année, nous avons tous décidé de partir ensemble. Du coup, on a loué une île dans le Pacifique. Remarquez, c'est pas tant le prix de la location que d'avoir fait poser une ligne électrique et tirer quelques câbles pour le Net qui coûte cher. Plus sérieusement, j'ai envie de vous parler d'un sujet grave. Non nan nan, il ne s'agit pas du maïs transgénique qu'on veut faire bouffer à nos vaches folles. Soit dit en passant (ça y est, je digresse), voilà un sujet bien plus intéressant que la soit-disant violence-dans-les-jeux. Je serais journaliste à la télé, j'aurais vraiment honte de prononcer ne serait-ce que les mots "jeux vidéo" tant qu'une information claire n'a pas été délivrée au sujet des Organismes Génétiquement Modifiés. Nan non, non, disais-je, le sujet d'importance, dans nos mondes virtuels, c'est le problème de la traduction. À l'usage, on se rend compte que bon nombre de jeux sont traduits n'importe comment, par des gens qui ne connaissent pas le sujet et qui craient s'adresser à des gamins de 6 ans (ce qui entretient d'ailleurs le mythe du jeu qui dévergande notre belle jeunesse. Comme si les gamins pouvaient s'affrir une bécane à 10 000 balles. OK, j'arrête de passer du coq à l'âne). Résultat, les voix de la majorité des versions françaises sont à la limite de l'insupportable. Nan seulement tous les effets de post-prod (grésillement et équalisation d'un message radio, harmonizing d'une voix de robot) disparaissent, mais en plus, les acteurs jouent sans conviction. Bref, comme au cinéma, je pressens de plus en plus que les puristes réclameront le jeu en VO sous-titrée. Mais à la différence du cinéma, où un bon film mal post-synchronisé reste un bon film - parce que les composantes d'un film sont multiples - les jeux, beaucoup moins subtils pour le moment, ne se relèvent pas d'une bande-son ratée. Un jeu mal doublé est au jeu ce qu'un sitcom tourné en vidéo est au cinéma 70 mm : un ersatz ou au mieux, autre chose. Mais pas un jeu. Et maintenant, parlons de trucs vraiment importants : vous avez vu, ça craint entre le Pakistan et l'Inde en ce moment. Ah ben mince, plus de place. Bon, il faudra regarder la télé pour en savoir plus. Je plaisante. Ou alors "Le dessous des cartes", sur Arte. Mais qu'importe.

Cyrille Baran

France Télécom mauvais élève !

Le Conseil national de la concurrence a décidé de bloquer l'offre de raccordement à Internet des 70 000 écoles de France. En effet, France Télécom offrait ses services de raccordement au Net pour une moyenne de 5 800 francs par an, alors que le seul accès au réseau téléphonique local coûte plus de 7 000 francs au moindre de ses concurrents. Du coup, le Conseil de la concurrence, qui n'a pas encore statué sur le fond, a déclaré que cette conduite était anti-concurrentielle, et qu'elle mettait en danger l'économie du secteur des télécommunications. Bon OK, à côté du procès de Billou, c'est un peu minable.

- Je suis la tomate ! - Et moi je suis le pamplemousse !

Si vous avez un enfant ou que vous pouvez vous en faire prêter un, ne manquez pas de l'asseoir devant "Je découvre les sciences et la nature". Il pourra s'y adonner au fascinant "Qui suis-je ? des fruits et légumes". Adibou 4-7 ans, édité chez Coktel. Environ 300 francs.



Navegar, a la playa, si senior

Il n'est jamais trop tard pour parler d'un retardataire de la rubrique Loisirs. Navegar est un CD-Rom éducatif produit par la Réunion des musées nationaux et différentes associations portugaises. Il contient une mine d'informations sur les découvertes de Portugais du XV[e] ou XVII[e] siècle, sur les grands navigateurs, les régions visitées et sur les navires. On y trouvera de jolies images, des sons et musiques ainsi que des movies utilisant la technologie quicktime VR. Un bel objet.

L'OBJET MYSTERE

Reliez les nombres entre eux et découvrez l'objet mystère.



Fini la rigolade

Internet, Intranet, multimédia. Trois mots qui font bien rire. Les incapables s'autoproclament experts. Les ignorants les embauchent et quelques petits malins profitent de l'anarchie pour apprendre sur le tas des métiers pour lesquels on exigera bientôt un diplôme. Les écoles, justement, commencent à faire leur travail : l'ESIEE et l'INA, en collaboration depuis 93, proposent une formation professionnelle d'un an "Ingénierie des médias numériques", dont six mois de projet en entreprise. L'enseignement s'articulera autour de deux options : "Multimédia et Intranet" et "Programmes et services audiovisuels". Seize à vingt-quatre étudiants devront être réunis pour la rentrée de novembre 98. Renseignements : www.esiee.fr ou Groupe ESIEE - Mastère spécialisé, cité Descartes, BP 99, 93162 Noisy-le-Grand Cedex.

Telex

Après avoir évalué à 320 millions le nombre de pages indexables sur le Web, deux chercheurs du NEC Research Institut of Princeton ont comparé les rendements des six moteurs de recherche les plus utilisés. Premier du classement : HotBot qui n'indexe pourtant que 32 % de ces 320 millions de pages. Second, Alta Vista (28 %), puis Northern Light (20 %), Excite (14 %), Infoseek (10 %) et Lycos (3 %)

Potemkine

Ça n'a pas beaucoup de rapport, mais ça me fait bien rire. Au Festival de Cannes, le couple Pichon, passagers à bord du "Norway-France" et qui avait banqué super cher pour une croisière privilégiée, était tellement furax d'être privé de cérémonie de montée des marches, dîner-gala et projection de film, qu'il a fallu les menotter au fond de la cale jusqu'à la fin de la croisière.

Marabout, bouts d'bouquins

Sortie de deux ouvrages chez Marabout : l'un est consacré à Internet Explorer (niveau débutant), l'autre à Windows 95 (niveau débutant aussi). Ce dernier a été écrit par un homme hors du commun dont on peut lire le CV sur la quatrième de couverture : docteur en médecine, criminologue, acupuncteur, journaliste, rédacteur en chef de mag médicaux et micro, directeur de collection, et... auteur de plusieurs dizaines d'ouvrages. Ah j'oubliais, il est chauve, aussi. Les deux fascicules titrent en couverture : "Apprendre vite et bien", "Passer à l'action" et "Eviter les pièges". Pour apprendre vite et bien, on leur fait confiance au vu du nombre de pages plutôt réduit et du peu d'informations contenues dans ces pages. Pour les pièges à éviter, voici un conseil maison : évitez d'acheter un livre sur un OS dont une nouvelle version va sortir d'ici peu de temps.

Tomorrow Never Dies



Depuis la news passée dans un récent numéro, on peut dire qu'il y a eu un peu de changement côté timing au sujet de TND. L'adaptation du dernier James Bond, jeu d'aventure qui se veut varié et décapant, prendra plus de temps que prévu. Conclusion, vous ne pourrez incarner James - Oh, James ! - que l'an prochain, que ce soit à bord de son bolide truffé de gadgets ou à pied dans un nouveau jeu à la "Doom-like" où l'on shoote tout le monde, gentils humains y compris. Espérons que, cette fois, ce produit inspiré d'un blockbuster sera une réussite.



RÉBUS

Mais que dit le docteur au petit Guzo ?

SOLUTION :

THON - PAIRE - RAT - L - OEUFS - QU - AN - CERF.

RONALDO Inc.

Infogrames nous annonce qu'ils ont obtenu la licence RONALDO de la part de Nike. "Nike est très fier de ce partenariat Infogrames et RONALDO... " Cela me paraissait passionnant jusqu'à ce que je m'aperçoive que RONALDO était en fait un de ces pauvres keums de footballeur brésilien (du coup faut l'écrire Ronaldo) élu "Ballon d'or européen", et j'en ai encore mal ou côtes, "Meilleur Brésilien de l'étranger", titre ô combien stupide décerné par les journalistes de son pays en décembre 97. Incroyable, moi aussi je vais en élire des Français de l'étranger : allez hop, Meilleure évasion de capitaux : Michel Polnareff, Meilleur bonnet rouge : Cousteau. Allez assez, à chaque jour suffit sa news inutile.

Branchez votre ordinateur sur une ampoule électrique !

Sérieux, ça pourrait marcher ! Pensez donc, remplacer son modem à 1 000 balles par une ampoule à moins de 10... La société Norweb a tenté une expérience, et a presque réussi... sauf que c'était pas voulu. L'idée, nous avions déjà évoqué le sujet, c'était de faire de la transmission Internet à haut débit sur les réseaux électriques classiques des particuliers de la ville de Manchester. Problème, toutes les données téléchargées par les internautes se sont retrouvées transmises, sous forme d'ondes à hautes fréquences, par les lampadaires de la ville. De plus, et parce qu'un bonheur n'arrive jamais seul, les lampadaires se sont conduits comme des antennes radio, brouillant dans le même temps les émissions de la BBC et les transmissions radio des avions de la Civil Aviation Authority...
Bolèze.

Telex

On cherche toujours la personne qui a installé AntiGame 4.0 sur les PC de la rédaction, un programme censé augmenter la productivité dans les entreprises en rendant l'installation de jeux impossible. Ah ! si on te retrouve mon salaud...
www.antigame.com

Tiny Tank



Un tank qui se déplace cahin-caha de la même façon que le bolide coloré de Roger Rabbit est le "héros" de ce jeu édité par la branche interactive des studios de cinoche MGM. Shoot them up en 3D temps réel avec une vue externe de la "bête de guerre", Tiny Tank n'est pas le jeu qui cassera des briques lors de sa sortie. Il recèle néanmoins un humour que les amateurs de mondes originaux et délirants apprécieront. Pour info, ce soft a été en partie conçu par le keum à l'origine d'Ecco the Dolphin, ancien hit sur Megadrive.

ERRATUM

Le mois dernier, nous avons attribué la paternité du calamiteux Hopkins FBI à Cryo. En fait, le calamiteux Hopkins FBI est édité par Kult, un label de Cryo. Ca reste un jeu de merde.



La phrase à la con du mois

A propos du feuilleton «Xena» et de son actrice pulmonaire :
Kika : En tout cas, dans cette série, les chevaux sont toujours supers.
Iansolo : C'est elle qui fait le cheval aussi.

Netscape reprend du poids

L'année 1997 ne fut pas très bonne pour l'entreprise californienne Netscape Communications. C'est vrai qu'avec 115 millions de dollars de pertes, on fait moins le malin. Mais cette année, ça va mieux. On ne sait pas trop encore pourquoi. Ça vient peut-être des nouveaux produits d'aide à l'entreprise qui ont été mis en circulation, ou de la gratuité des services de connexion aux entreprises, ou bien encore des petits problèmes de crise d'adolescence de Microsoft... Quoi qu'il en soit, cette année, Netscape a fait un bénéfice net de 8 000 dollars pour l'instant... C'est peu, mais c'est du bénéfice tout de même.3



Solution: ... car Karl Marx est barbu comme les communistes.

Popularité populaire

Bien que l'image du jeune Bill Gates, 15 ans, ne soit pas très bien perçue dans le monde du business, Microsoft, 15 ans aussi, fait bonne figure. Dans un sondage réalisé par "Fortune", Microsoft est la deuxième société préférée des Amerloques, derrière General Motors, et devant Coca-Cola. Always Microsoft-Cola.

Un pack de Quake II









Il vient de tomber, trop tard malheureusement pour être testé dans ce numéro : j'ai entre les mains Quake II Mission Pack, The Reckoning. La campagne est beaucoup plus proche de ce que nous avions apprécié dans Jedi Knight, avec des cartes bourrées de passages secrets. Malheureusement, on passe bien plus de temps à se perdre dans ses dédales qu'à cartonner des hordes de méchants toute bave dehors. Les maps, spécialement dessinées pour le multiplayer, ont l'air excellentes (mais inutile d'acheter cet add-on pour ça puisqu'elles se téléchargent automatiquement quand on se connecte à une partie qui se joue dessus). Trois nouvelles armes : l'Ion Ripper qui balance des blasts d'énergie rebondissant sur les murs, le Phalanx Particule Canon, très puissant mais évidemment à double tranchant quand les ennemis arrivent au corps-à-corps, et les Traps : des trappes qui fonctionnent exactement comme celles de Ghost Busters. On les pose à terre et tous les monstres sont aspirés et transformés en cubes d'énergie. Délicieux, les roses sont au paprika. Un nouveau Quad a été ajouté qui quadruple votre cadence de tir. Quant aux nouveaux monstres, il y en a une petite dizaine. Ils n'ont rien de vraiment surprenant puisque l'IA n'a pas été touchée, excepté le notable Bot Réparateur qui remet sur pied les monstres que vous aviez butés. Conclusions dans le test du prochain Joy.

Telex



C'est finalement le moteur d'Unreal qui sera utilisé pour Duke Forever. Le jeu ne sera pas pour autant retardé puisque le passage du moteur de Quake 2 à celui de d'Unreal se fera d'un clic de souris, oux dires des développeurs.

Descent 3

Développeur : Tantrum
Editeur : Interplay
Distributeur : Acclaim
Pour PC CD-Rom
Sortie prévue printemps 1999

Descent 3, Forsaken-like, donne la gerbe à cause de la vue subjective et a pour mérite de se dérouler autant en plein air qu'à l'intérieur de grottes infestées de robots. «Pour Descent 3, nous avons eu recours à deux moteurs 3D, le premier pour les niveaux en lieux clos, le second pour les séquences de poursuite à l'air libre», explique Chris Parker, le producteur. En résulte un jeu speed, bourré d'armes aux effets spectaculaires. «Rien qui ait l'apparence d'un «vulgaire cirque plein de couleurs flashy» à l'image de Forsaken... La guerre ne fait que débuter.



CON PACK

Non content d'avoir annoncé le rachat du groupe Digital, et la suppression de 15 000 emplois dans les effectifs nouvellement acquis, Compaq vient d'annoncer qu'il était temps de sauter sur cette superbe occasion pour en virer 2 000 de plus... Compaq, à suivre ? Dans un défilé syndical, éventuellement...



LE BON CHEMIN

Peux-tu aider notre ami bourreau à trouver la bonne prise électrique afin qu'il puisse faire son travail.

SOLUTION : La prise A.

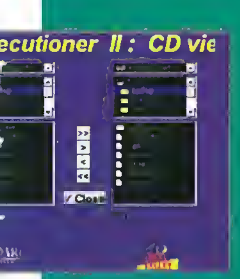
Telex

Si vous ne partagez pas l'enthousiasme de Bob Arctor pour les embrouilles paranormales avec les impôts, les huissiers, les notaires, informez-vous : www.admifrance.gouv.fr. On y trouve, entre autres, une explication claire de nos droits, des formulaires à télécharger (tellement plus classe que de faire cinq heure de queue), un annuaire des sites publics, etc. Mine de rien, voici une véritable révolution. Ouf, le vieux pays de la vieille Europe se réveille.

La 2ᴱ phrase à la con du mois

Didier Couly, dessinateur : Je trouve le fait de voir Balladur avec la manche déchirée plus subversif qu'un Kurt Cobain se tirant une balle dans la tête.

Oh l'arnaque



J'ai senti le rouge me monter au front en matant ce qu'il y a dans Executionner II pour Diablo : une compile lapidaire de sharewares (disponibles librement sur le Net) pour gruger dans Diablo, et des portes souvées. Joli néant. Au dos de la boîte, je lis : «Une interface ultra-simple !» L'interface dont ils parlent est effectivement simple comme la gifle qu'elle mérite : un décompacteur joint à une explication photocopiée. Ils n'ont honte de rien les mecs.

Stonekeep 2

Développeur : Black Isle
Editeur : Interplay
Distributeur : Acclaim
Pour PC CD-Rom
Sortie prévue courant 1999

Lors de notre passage dans les - fabuleux - locaux d'Interplay outre-Atlantique, nous n'avons hélas vu que des esquisses de Stonekeep 2. Cette suite d'un jeu d'aventure de type heroic-fantasy fourmillera vraisemblablement de nanas top craquantes - mais diablement caractérielles, surtout un sabre à la main - et de monstres plus hideux les uns que les autres. Excusez-nous pour la piètre qualité des photos, elles ont été prises sur le vif, contre avis médical, et notre appareil a bien failli ne pas s'en remettre !



Telex

Mplayer vient d'ouvrir un espace Unreal sur sa page. Vous pourrez connaître les dates des tournois, inscrire votre clan, ou juste être informé des dernières news sur le jeu (sorti de patches, ragots...).
www.mplayer.com/action/unreal/naliland/



STAR TREK : SECRET OF VULCAN

Developpeur : Tribal Dreams . Editeur : Interplay . Distributeur : Acclaim . Sortie prévue courant 1999

La série des Star Trek sous forme de jeux vidéo n'a décidément pas fini de combler les Trekkies ! Dans ce futur titre, les développeurs ont eu la judicieuse idée de mettre en scène les personnages de la première génération. Au programme donc, visages parfaitement modélisés du - jeune - capitaine Kirk et de Monsieur Spack. Pour encore plus de réalisme, un graphic-designer travaille sans relâche sur la modélisation des mains des héros ! Incroyable. L'aventure à énigmes prendra place non seulement au sein de l'Enterprise mais aussi sur la planète - hostile - des Vulcains. Les premières images laissent présager du meilleur... Pour les accros, cela s'entend.





L'outil multimédia

Philips, à l'occasion du Mondial de foute, a inventé l'outil multimédia par excellence : il s'agit d'une commande de téléviseur vert gazon surmontée d'un décapsuleur... Philips, faisons toujours mieux. Blurb !

ATTILA GATES

Les sociétés Hewlett-Packard et Gateway sont allées cafter auprès du Département américain du Commerce et de la Concurrence. Certes, c'est pas bien, dans la forme, mais dans le fond, comme ça concerne Microsoft, ça prend tout de suite une valeur symbolique intéressante. Ces deux sociétés délatrices ont déclaré avoir fait l'objet de mesures de rétorsion de la part de Microsoft. Et ce, simplement pour avoir proposé, sur leurs propres machines, des logiciels de connexion sur le Net... Après ça, Big Billou s'étonne de prendre un procès en pleine gueule. Ça ne manque pas d'ironie.

AFORMATIQUE POUR TOUS

Pascal MINGUET
R@conte-moi Internet
Lotus
Maisonneuve & Larose

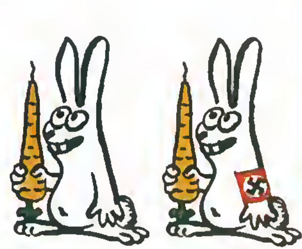
R@conte moi Internet est un livre destiné aux enfants de 9 à 12 ans. Leur savoir durement acquis en autodidactes sur un ordinateur à la maison sera validé à l'école par ce livre illustré de dessins d'enfants dérangeants, un vocabulaire énervant et un tutoiement rétrograde. On y trouve aussi des conseils avisés pour créer le site Web le plus chiant du monde sur sa classe tout en ayant été avertis qu'il "est inutile de raconter des petites histoires internes, d'attaquer un camarade ou une personne et qu'Internet est un espace de liberté, pas un espace d'attaques personnelles ou de délation", bref, de la netiquette pour demeurés. Les adresses Web que l'on trouve dans le bouquin vont de la Cité des Sciences aux sites sur les maths, et autres trouvailles qui ne manqueront pas de dégoûter l'élève du Net avant qu'il n'atteigne la puberté en découvrant avec émerveillement les ressources inouïes de alt.bin.sex.pinguins.pics.

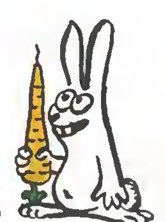
Une pensée pour Bob...

...Arctor. Le tribunal de Versailles vient d'ouvrir son site Web. On peut ainsi trouver toute l'aide juridique dont on peut avoir besoin lors des coups... heu... durs. Il y a même un annuaire presque mondain, puisqu'essentiellement rempli de noms d'avocats, avec leurs spécialités, et l'adresse de leur cabinet. Allez Bob, je te file l'adresse du site : www.avocat-versailles.com

L'INTRUS

Aides notre ami le chasseur a retrouver parmi les lapins celui qui est nazi .



SOLUTION :
C'était un piège car tous les lapins sont des nazis.



LÈVE LA JAMBE ET LEVE LE BRAS

J'avoue avoir gloussé. Hype, the Time Quest sera une aventure/action en 3D dans l'univers des... Playmobils. Ah ah ah. Et puis j'ai maté les screenshots. Fin des gloussements. Le jeu, prévu également sur N64, s'avère être très proche du fort attendu Zelda64 : un jeu de rôles simple, avec des combats, des énigmes, cinquante ennemis différents. On pourra chevaucher un dragon, lancer des sorts et peut-être même y aura-t-il un mode multijoueur. On y incarnera Hype, un chevalier Playmobil catapulté dans le passé et qui n'a de cesse de réintégrer son époque pour se venger, et retrouver l'élue de son cœur. Ça me laisse sans voix. C'est prévu pour octobre 98 chez Ubisoft et je me surprends à l'attendre avec beaucoup de curiosité.

Telex
Etudiants

Il s'agira peut-être du dernier combat estudiantin du millénaire : les universités américaines se mobilisent contre les diplômes virtuels obtenus par le biais d'Internet. Il faut dire qu'en Californie, par exemple, il est aujourd'hui possible, par le Web, de suivre les cours de cent huit écoles. Neuf cents professeurs ont signé une lettre envoyée au gouvernement arguant du fait qu'on ne peut pas réduire l'éducation à un simple téléchargement de données.

La grande lessive continue

Non contente d'avoir assigné Microsoft en justice, la Federal Trade Commission s'attaque maintenant à Intel. En effet, suite à une plainte des entreprises Intergraph et Digital, et révélant les pressions que leur faisait subir le géant vert de l'informatique, les responsables de cette commission se sont aperçu que les microprocesseurs Intel équipaient 90 % des PC vendus dans le monde. Du coup, Intel se retrouve avec une plainte sur le dos relative à la loi antitrust. C'est maintenant tout le groupe Wintel (Microsoft + Intel) qui se retrouve dedans. Pour se faire une idée de la taille d'Intel, sachez que cette société a fait de la vente pour un montant de 25 milliards de dollars, avec un bénéfice net de 6,94 milliards de dollars.

ON A VOLÉ FOOTIX

Révolté par la croissance du piratage à Singapour, Electronic Arts a demandé aux autorités de se bouger le cul (c'est pas vraiment les termes, mais ça résume bien l'agacement). Du coup, ils ont rangé le Mah Jong et se sont mis au travail. Ils ont traversé la rue, ouvert une porte et sont repartis avec près de mille copies de Coupe du Monde 98. On notera que Sybex, lui, n'est piraté qu'à 0,00000001 % dans les pays d'Asie (mon ami Tang a copié "Imprimez avec votre imprimante", d'ailleurs il le vend)

Demain le monde

Pour enfoncer un peu plus le clou, Microsoft est en train de mettre au point ce qui sera probablement la page de démarrage de tous les utilisateurs du futur Internet Explorer 5, et, par conséquent, la page la plus visitée de notre jolie planète, qui sera bientôt la leur. Leur idée est simple, vous ouvrir un accès facile et instantané à l'information. Sur cette même page, vous pourrez à la fois consulter vos mails, utiliser un moteur de recherche, connaître les dernières infos dans le monde, consulter les cours de la Bourse, etc. L'idée est tout simplement géniale, la présentation du même cru. Pour le moment, le site est en bêta-test mais il est accessible sur : http://home.beta.microsoft.com/. Je me demande combien va coûter le bandeau de pub sur la page.



Telex

Ouverture du site Outcast. Il est plutôt joli, mais aussi rapide que mon chien mort qui n'a que deux pattes. www.outcast-game.com

Robot-War

Au début de ce mois, l'université Pierre et Marie-Curie et le CNRS organisent une compétition qui opposera des laboratoires robotiques européens, américains et asiatiques autour d'un même casse-tête : faire jouer des mini-robots au football. L'idée date de 1995, depuis que plusieurs équipes de recherche en informatique à travers le globe se sont intéressées aux problèmes que posait la coopération entre des robots appliquée à un exemple concret. Il s'agira de la troisième compétition de ce type. Les robots seront classés en quatre divisions : 3,5 cm, 7,5 cm, 15 cm et 50 cm plus une compétition opposant des robots quadrupèdes. Les rencontres auront lieu à la Cité des Sciences et de l'Industrie, à Paris. Du 1er au 3 juillet pour la Coupe Fira, et du 4 au 8 pour la RoboCup.



Pas vrai Fish ?

Hou la, j'en ai entendu causer de celui-là. Colin McRae Rally qu'il s'appelle, de Codemasters, et nos voisins de chez PlayStation Magazine en font des gorges chaudes. Hop, je fais un petit tour chez eux pour les prévenir que ça va sortir sur PC... Voilà Jean Santoni (testeur chez PlayStation Mag) qui sautille sur place et m'explique que le jeu est excellent : un choix de douze caisses à deux ou quatre roues motrices, customisables en fonction du terrain (pneumatiques, suspension et équilibrage des freins). On y traversera huit pays possédant chacun ses caractéristiques climatiques et routières (forêt, montagne, steppe enneigée, désert, etc.). Et comme un rallye, c'est pas "La croisière s'amuse", un système avancé de gestion des avaries viendra vous pourrir la vie. Les dégâts seront illustrés par un générateur graphique qui redessinera votre carrosserie en fonction du point d'impact et de l'importance du choc. Et d'après des confidences de Nourdine Nini (toujours de PlayStation Mag), il devrait utiliser la technologie 3Dfx2 sur PC. Parfait. J'ai fais mon travail de journaliste : j'ai interviewé d'autres journalistes. Collin McRae Rally sortira de Codemasters ce mois-ci sur PlayStation, quant à la version PC, elle est prévue pour fin août. Pile quand Fish sortira de l'hôpital, plâtré une fois de plus de la tête aux pieds. Y jouer le convaincra peut-être qu'il est bien plus confortable de se tuer en voiture qu'à moto.



POUR PC CD-ROM
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR : DELPHINE SOFTWARE
SORTIE : NC

Darkstone

Amis de la S-F et du cyberpunk... passez votre chemin. Qu'on se le dise, voici le retour de l'heroic-fantasy et du JdR sur micro. Comme dans les meilleurs romans de chevalerie, vous devrez, pour mener cette quête à bien, vous débarrasser de Drakk, un terrible dragon. En solo, 2 personnages pourront être dirigés, et en réseau pas moins de 8 joueurs pourront s'ébattrent joyeusement dans de somptueux décors 3D, en mode collaboration ou non, avec tout ce que ça implique de coup de théâtre et de revirement. Comme dans tout jeu de ce type, le background, totalement indigent, est articulé autour d'une sombre histoire de cristaux magiques, jadis éparpillés, dont il faudra recoller les morceaux avant que d'occire le méchant Drakk. Comme il se doit, les cristaux seront au nombre de 7. Tsst. Et pourquoi pas 8, beaucoup plus facile à coder ? Qu'importe, le principal est que tout cela s'annonce grandiose. Au programme : moteur 3D (compatible toutes cartes D3D), éclairages temps réel, caméra configurable, générateur automatique de quêtes, 4 castes (Guerrier, Voleur, Magicien, Prêtre), homme et femme, 86 types de créatures ennemies, 22 types d'armes et de nombreuses combinaisons avec magie, 32 sorts différents et un raton laveur.



L'amour libre

I.B.Merde

Mardi 3 juin au soir, à Greenwich, un juge argentin a lancé un mandat d'arrêt national et international contre quatre directeurs d'IBM. Ceux-ci sont soupçonnés d'avoir versé des pots-de-vin à l'administration d'argentine lors de projets pour l'installation de systèmes informatiques. Le plus cocasse, c'est que c'est probablement grâce à du matériel IBM que l'on a pu trouver des preuves contre ces cadres.



Depuis février, un nouveau gadget bien étrange fait délirer les Japonais : le Lovegety. Il s'agit d'un simple émetteur au design de Tamagotchi dont il existe deux modèles, l'un mâle, l'autre femelle. L'appareil peut se régler sur trois positions : "Simple discussion", "Allons ensemble au karaoké" et "Plus si affinités". Quand le porteur d'un Lovegety du sexe opposé, et branché sur la même position que le vôtre, se trouve dans un rayon de moins de dix mètres, les deux appareils sonnent ensemble. Les deux tourtereaux se reconnaissent immédiatement, gênés, puis, s'ils se plaisent, discutent simplement, vont au karaoké ou s'épluchent si affinités, c'est selon. Le fabricant affirme ainsi résoudre un problème majeur chez les Japonais : leur timidité maladive. 400 000 de ces fascinants bidules ont déjà été vendus.

Startégie

PC Poche Jeu Starcraft est un guide stratégique parlant du jeu le plus plébiscité par un public manipulé par le système. Bon, je suis mesquin mais c'est vrai qu'associer le mot "stratégie" et "Starcraft", ça me fait tout bizarre. Mais qu'importe, il reste que ce livre écrit par des journalistes ricains (oui, de la presse micro, pas de prix Pulitzer à la clé) introduit quelques nouvelles idées qui me font tordre de rire, notamment dans l'introduction où on n'hésite pas à comparer le background de Starcraft à celui du livre "Dune". Bon, sinon on y trouve pêle-mêle une description bien foutue sur les unités, des idées de tactiques à la pelle et, pour finir, un chapitre questions-réponses. Dans l'ensemble, le bouquin est très intéressant et semble utile pour les amateurs.

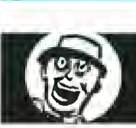


Seg... Argh!

Sega vient de faire un plongeon de chez vertigineux à la vitesse d'un grand V. Son exercice du mois de mars s'est achevé sur une perte de 7 milliards de yens (312 millions de francs). Et, histoire de tirer sur l'ambulance, cette perte n'est pas sèche, puisque les impôts et les événements extraordinaires ne se sont pas encore servi sur le tas. La chute est d'autant plus brutale quand on sait que le même exercice de l'année dernière était bénéficiaire de 12,9 milliards de yens... Gros plongeon, vilaine gerbe.

Les enquêtes de l'inspecteur Nixon

Aidez l'inspecteur Nixon à découvrir la vérité.

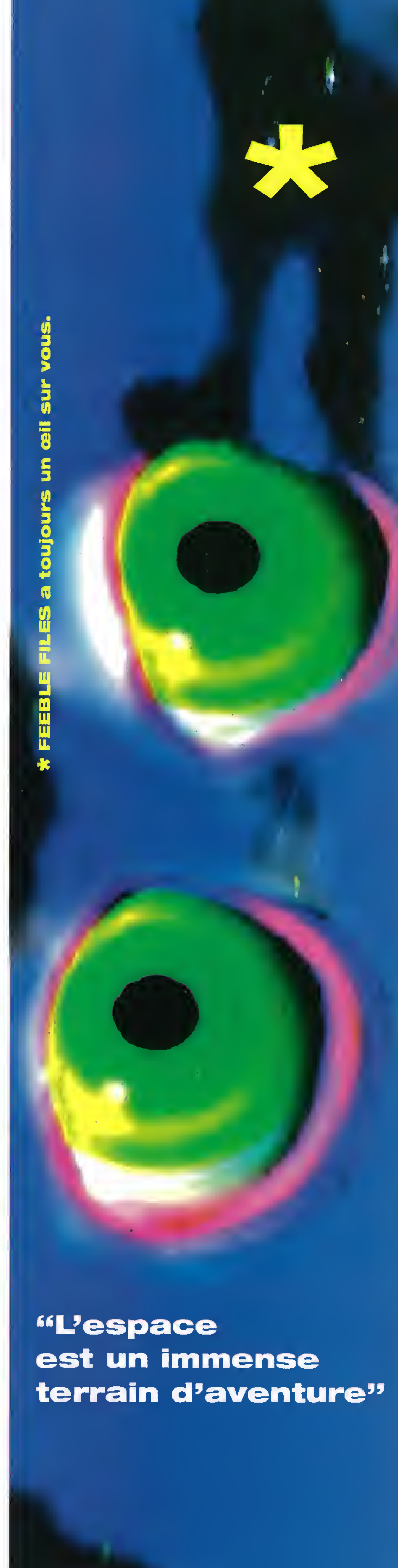


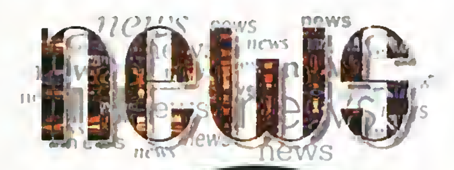






Solution : Il s'agissait en effet d'un suicide car John Lennon fumait de la drogue.





Telex

Après la disparition de Frank Sinatra, on en est à se demander s'il existe encore un authentique chanteur de charme sur notre globe. La réponse est non, bien sûr qu'il n'y en a plus aucun !

La geste qui tue



Il y a une chouette bande dessinée qui est sortie chez Vent d'Ouest. Elle s'appelle "La Geste des Chevaliers Dragons", elle porte d'héroïc-fantasy et pour une fois, c'est pas lourd. C'est même plutôt génial. C'est Ange qui raconte l'histoire d'Alberto Varanda sous des dessins à couper le souffle. Et pour le plus grand plaisir des amateurs de BD, cet ouvrage est sorti numéroté-signé en noir et blanc à moins de 200 balles. Pour ceux qui arriveront un peu trop tard, sachez que la couleur sortira dans pas longtemps.

Telex

Infogrames et Canal + annoncent la signature d'un accord pour la création d'une chaîne de télé numérique spécialisée dans les jeux vidéo. La chaîne "C:" ne disparaîtra pas, bien au contraire. Elle sera chargée de la production de programmes et continuera de proposer une offre de téléchargement sur Canal Satellite. Dommage.

Un livre bien

Chaque mois que Dieu fait, on reçoit nos cartons de livres traitant de l'informatique dont la qualité varie grandement entre le "bof" et le "mouaip". Aussi peut-on être surpris quand on trouve de gros pavés, bien écrits et surtout bien documentés, car rédigés par de vrais professionnels. Dans la vaste jeanfoutrerie que constituent les livres sur la synthèse d'images, Jean-Pierre Couwenbergh a réalisé un ouvrage clair, qui passe en revue avec moult détails les nombreux domaines de la 3D. Du coup, on lui pardonne le chapitre sur les mondes virtuels qui, s'il est aussi bien écrit que le reste, demeure à mon goût un "sujet obligatoire à insérer à tout prix !" Ça coûte 125 francs et c'est édité par Marabout.

Clavier de préfet

Devenir préfet n'est pas une mince affaire. Après des années de travail, lorsqu'on arrive à maturité et qu'on obtient la fonction très convoitée, on jouit de quelques avantages en nature, le plus intéressant étant sans doute de devenir membre du jury du concours Lépine. Entre un humidificateur de papier toilette et un clavier-flipper, le choix est vite fait et c'est ainsi que la Médaille d'or du préfet d'Ile-de-France est allée au KeyFlip, le clavier qui réagit, comme le ferait un flipper, jusqu'au Tilt. La nature même de cet objet me révulse en tant que pigiste, moi qui gagne ma vie en agitant mes petits doigts boudinés plusieurs milliers de fois par jour, jusqu'au Tilt aussi. On apprend qu'il est le parfait objet pour "écrire-jouer", qui est la première activité des utilisateurs de PC. On devine que l'hurluberlu qui a conçu l'objet a passé beaucoup plus de temps avec ses potes dans un bistro qu'à jouer à des jeux récents.

CARTON ROUGE

Unika pensait sûrement bien faire en nous proposant un PC Spécial Foot. C'est vrai que niveau marketing, c'est bien vu, ça tombe pile poil pendant le Mondial. Pour moins de 7 000 francs, vous aurez un PC d'entrée de gamme, pas mauvais mais déjà obsolète. Un 233 MHz MMX, 32 Meg de RAM, 2,8 Gigas de dur... En cadeau, une photo dédicacée de Maxime Bossis, une autre de Paul Leguen, un joystick Side Winder, un jeu Actua Soccer 2, un logiciel "Apprendre à jouer au foot avec David Ginola". Le pack de Kro, la matraque et le poing américain ont été retirés à la dernière minute. Blurb !





Bientôt dans votre Monde

Un grand jeu d'aventure dans l'espace.

THE Feeble Files

Windows 95 · Version française 4 CD INTÉGRALE

ADVENTURE SOFT

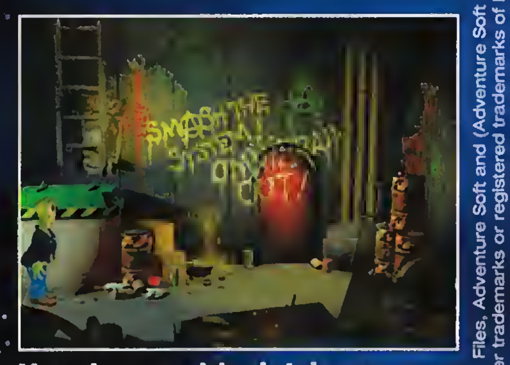
INFOGRAMES DISTRIBUTION



2 h 30 de vidéo, 13 h de dialogues, animations Silicon Graphics en SVGA, ambiance sonore en 16 bits stéréo.



Personnages en 3 D dotés d'une intelligence artificielle.

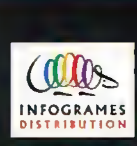


Une incroyable intrigue avec plusieurs fins différentes aussi folles les unes que les autres.



4 CD en version française intégrale !

"Une aventure à ne pas manquer"
Joystick



INFOGRAMES France
Les Côteaux de Saône - Bt E
Chemin de Fontenay
69450 St-Cyr-au-Mont-d'Or
Tél. 04 72 53 32 32 - Fax 04 72 53 32 50

PC CD



ADVENTURE SOFT



Gagnez 2 cartes 3D ATI et 5 jeux Commandos !

Est-ce que vous aimez les combats de gladiateurs ? Les pingouins ? Si Joystick était un oiseau, volerait-il sur le dos ? Combien faut-il de RAM pour faire tourner l'éditeur d'Unreal sous Windows 98 ? Si vous savez répondre à ces questions ou si vous en voulez de plus faciles, jetez-vous sur le questionnaire ci-dessous : un tirage au sort parmi les réponses renvoyées permettra de gagner une carte ATI All-in-wonder pro, une carte ATI Xpert98 et 5 jeux Commandos.

VOUS ET JOYSTICK

1. Depuis quand lisez-vous Joystick ?
- ☐ Moins d'un an
- ☐ Entre 1 et 2 ans
- ☐ Entre 2 et 3 ans
- ☐ Depuis plus de 4 ans

2. À quelle fréquence

Lisez-vous ?		Achetez-vous ?
☐	Tous les mois	☐
☐	6 à 10 fois par an	☐
☐	3 à 5 fois par an	☐
☐	1 à 2 fois par an	☐
☐	Moins d'une fois par an	☐
☐	C'est la 1re fois	☐

3. Chez votre marchand de journaux habituel, vous arrive-t-il de ne pas trouver Joystick ?
- ☐ Souvent
- ☐ Quelquefois
- ☐ Jamais

4. Si vous ne trouvez pas Joystick
- ☐ Vous allez chez un autre marchand de journaux
- ☐ Vous achetez un autre magazine concurrent
- ☐ Vous n'achetez aucun magazine concurrent

5. En dehors de vous, combien de personnes lisent votre exemplaire de Joystick ?
- ☐ Aucune
- ☐ Une
- ☐ Deux
- ☐ Trois ou plus

6. Quelle note d'appréciation sur 20 donneriez-vous à Joystick ?

......../20

7. Par rapport à il y a un an, avez-vous l'impression de lire Joystick
- ☐ Avec plus d'intérêt
- ☐ Avec moins d'intérêt
- ☐ Avec autant d'intérêt

8. Comment vous êtes-vous procuré ce numéro de Joystick ?
- ☐ Je suis abonné
- ☐ Je l'ai acheté chez un marchand de journaux
- ☐ Une autre personne de mon foyer l'a acheté
- ☐ Un ami me l'a prêté ou donné
- ☐ D'une autre façon

9. Ce numéro de Joystick, vous l'avez
- ☐ Lu en entier ou presque
- ☐ Lu en partie
- ☐ Survolé
- ☐ Pas du tout lu

10. Par rapport à il y a un an, trouvez-vous le CD-Rom de Joystick

	Mieux	Moins bien	Identique
L'interface	☐	☐	☐
Le contenu	☐	☐	☐

11. En général, éprouvez-vous des difficultés à utiliser nos CD-Rom ?
- ☐ Oui ☐ Non

13. Trouvez-vous que les notes de nos tests soient
- ☐ Trop dures
- ☐ Trop cool
- ☐ Juste comme il faut

14. Trouvez-vous que l'information donnée par Joystick est
- ☐ Fiable ☐ Peu fiable

15. Si Joystick était vendu 45 F avec un jeu complet chaque mois
- ☐ Vous l'achèteriez aussi souvent
- ☐ Vous l'achèteriez moins souvent
- ☐ Vous l'achèteriez plus souvent

16. Si Joystick était vendu 42 F avec 300 pages et un seul CD
- ☐ Vous l'achèteriez aussi souvent
- ☐ Vous l'achèteriez moins souvent
- ☐ Vous l'achèteriez plus souvent

17. Que pensez-vous des différentes rubriques du CD-Rom de ce numéro ?

Vous appréciez	Beaucoup	Un peu	Pas du tout
Les démos exclusives	☐	☐	☐
Les démos jouables	☐	☐	☐
Les démos tournantes	☐	☐	☐
Les patches	☐	☐	☐
Les sharewares	☐	☐	☐
Les niveaux inédits pour un jeu	☐	☐	☐
La rubrique SOS/Pharmacie	☐	☐	☐
La rubrique Pixel	☐	☐	☐

12. Que pensez-vous des différentes rubriques de ce numéro de Joystick ?

Vous avez lu	En entier	En partie	Survolé	Pas lu	Votre note sur 20
Le sommaire CD p. 8	☐	☐	☐	☐	...../20
Le courrier des lecteurs p. 18	☐	☐	☐	☐	...../20
Les News p. 20	☐	☐	☐	☐	...../20
Le reportage salon E3 p. 58	☐	☐	☐	☐	...../20
Les dossiers techniques p. 182	☐	☐	☐	☐	...../20
La rubrique Quoi de neuf p. 50	☐	☐	☐	☐	...../20
Le Top de la rédaction p. 112	☐	☐	☐	☐	...../20
Les tests p. 114	☐	☐	☐	☐	...../20
Les gros tests de + de 4 pages	☐	☐	☐	☐	...../20
Les tests brefs p. 166	☐	☐	☐	☐	...../20
La rubrique Réseau p. 168	☐	☐	☐	☐	...../20
La rubrique "C'est le Delco !" p. 190	☐	☐	☐	☐	...../20
La rubrique Consoles p. 214	☐	☐	☐	☐	...../20
Les previews p. 197	☐	☐	☐	☐	...../20
La rubrique Loisirs p. 218	☐	☐	☐	☐	...../20
Les petites annonces p. 226	☐	☐	☐	☐	...../20
Le supplément Joystick Soluces	☐	☐	☐	☐	...../20

Vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, il suffit de cocher cette case ☐

18. Que pensez-vous de Joystick Soluces
☐ C'est une bonne idée, le produit est sympa
☐ C'est une bonne idée, mais le produit est raté
☐ C'est une mauvaise idée
☐ Ça vous est indifférent

19. Avez-vous déjà acheté un hors-série de Joystick ?
Note/20 (en cas d'achat)

H-S Soluces (janvier 98) ...../20
☐ Je l'ai acheté ☐ Je ne l'ai pas acheté

Classic Hexen II (juin 98) ...../20
☐ Je l'ai acheté ☐ Je ne l'ai pas acheté

20. Avez-vous accès à un minitel ?
☐ Oui
☐ Non

21. Si oui, vous connectez-vous sur le 3615 Joystick ?
☐ Oui, régulièrement
☐ Oui, parfois
☐ Non, jamais

22. Si oui, donnez une note de satisfaction sur 20 au serveur 3615 Joystick ...../20

23. Avez-vous un accès Internet ?
☐ Oui
☐ Non
☐ Non, mais je compte en avoir un d'ici six mois

24. Si oui, allez-vous sur le Web Joystick (au http : //www.joystick.fr) ?
☐ Oui, régulièrement
☐ Oui, parfois
☐ Non, jamais

25. Sur ce dernier, consultez-vous notre forum sur l'actualité des jeux vidéo ?
☐ Oui
☐ Non, jamais

26. Si vous vous connectez sur le Web Joystick, que souhaiteriez-vous y trouver (plusieurs réponses possibles) ?
☐ Plus de news
☐ Plus de tests
☐ Plus de démos
☐ Plus de discussions avec les programmeurs
☐ Plus de jeux en réseau

VOTRE ÉQUIPEMENT

27. Indiquez-nous les matériels que : Vous utilisez / Vous comptez acquérir

Dans votre foyer		Personnellement d'ici un an
	PC à base d'un processeur	
☐	486	☐
☐	Pentium 60 à 100	☐
☐	Pentium 120 ou 133	☐
☐	Pentium 150 à 200	☐
☐	Pentium ou K6>200	☐
☐	Pentium II 233 à 300	☐
☐	Pentium II 333 et plus	☐
☐	Autre (Cyrix, AMD, etc.)	☐
☐	Processeur inconnu	☐
☐	Mac 68030/040	☐
☐	Power Macintosh	☐

28. Quelle est la mémoire vive actuelle de votre ordinateur ?
☐ De 4 à 8 Mo
☐ De 8 à 16 Mo
☐ De 16 Mo à 32 Mo
☐ Plus de 32 Mo
☐ Je ne sais pas

29. Votre PC est-il overclocké ?
☐ Oui
☐ Non

30. Quel système d'exploitation utilisez-vous ?
☐ Windows 98
☐ Windows 95
☐ Windows 3.1 et MS-DOS
☐ Windows NT
☐ Linux
☐ OS 2
☐ Autre

31. Comptez-vous acquérir dans les six mois

Un modem	Oui ☐	Non ☐
Une carte 3D	Oui ☐	Non ☐
Un lecteur DVD	Oui ☐	Non ☐

32. Côté cartes 3D, indiquez-nous les matériels que

Vous possédez sur votre PC		Vous comptez acquérir d'ici un an
☐	Matrox Mystique	☐
☐	Virge (Diamond Stealth 3D)	☐
☐	Rage Pro (ATI)	☐
☐	3Dfx (Diamond Monster, Orchid Righteous, Guillemot Maxiga-mer)	☐
☐	Power VR (Appocalypse)	☐
☐	3Dfx2	☐
☐	Riva 128	☐
☐	Ne sais pas	☐

33. Possédez-vous :

Un modem ?	☐ Oui	☐ Non
Un lecteur DVD ?	☐ Oui	☐ Non

34. Jouez-vous en réseau ?

	Souvent	Parfois	Jamais
Chez vous en réseau local	☐	☐	☐
En salle de jeu en réseau local	☐	☐	☐
Par Internet avec un modem	☐	☐	☐
En connection directe	☐	☐	☐
À un contre un avec un modem	☐	☐	☐
Sur Net Stadium	☐	☐	☐
Sur Kali	☐	☐	☐
Sur Internet Gaming Zone	☐	☐	☐

35. Si vous possédez un modem, précisez sa vitesse
☐ 14 000 Bauds
☐ 28 000 Bauds
☐ 33 600 Bauds
☐ Vitesses supérieures (X2, 57 600)

36. Si vous jouez sur Kali, précisez sur quel channel
☐ Club Internet
☐ Overgame
☐ Joystick
☐ Kali 1 & 2

37. Depuis combien de temps jouez-vous sur micro ?
☐ Depuis moins d'un an
☐ De 1 à 2 ans
☐ De 2 à 3 ans
☐ De 3 à 4 ans
☐ Plus de 4 ans

38. Côté console
Vous possédez personnellement ou Vous comptez acquérir d'ici un an
☐ Sony PlayStation
☐ Sega Dreamcast
☐ Nintendo 64
☐ Autre console
☐ Aucune console

VOS LOISIRS

39 Combien de jeux micro possédez-vous ?

....

40. Combien d'heures par semaine jouez-vous en moyenne ?

....

41. Quels sont les types de jeux qui vous branchent le plus ?

	J'adore	J'aime beaucoup	J'aime un peu	Je déteste
Jeux d'aventure	☐	☐	☐	☐
Jeux de rôles	☐	☐	☐	☐
Stratégie en temps réel	☐	☐	☐	☐
Wargames	☐	☐	☐	☐
Simulations de course	☐	☐	☐	☐
Simulations de vol	☐	☐	☐	☐
Autres simulations	☐	☐	☐	☐
Jeux de combat	☐	☐	☐	☐
Jeux de sport	☐	☐	☐	☐
Jeux de plates-formes	☐	☐	☐	☐
Doom like	☐	☐	☐	☐
Jeux de tir	☐	☐	☐	☐

42. À quelle fréquence achetez-vous des jeux ?
☐ Au moins une fois par semaine
☐ Au moins une fois par mois
☐ Au moins une fois tous les 2 mois
☐ Au moins une fois tous les 3 mois
☐ Moins souvent

43. Quel budget consacrez-vous, mensuellement à votre micro ? *(accessoires, jeux, mags...)*
☐ Moins de 100 F
☐ De 100 à 200 F
☐ De 200 à 300 F
☐ De 300 à 400 F
☐ De 400 à 500 F
☐ De 500 F à 1 000 F
☐ Plus de 1 000 F

44. Achetez-vous des jeux en "budget" ou en "collections économiques" (moins de 100 F) ?
☐ Souvent ☐ Parfois ☐ Jamais

45. Lisez-vous régulièrement d'autres magazines dédiés aux jeux micro ? Si oui, donnez une note de satisfaction sur 20 à ces magazines.
Je lis :
- Régulièrement
- Occasionnellement
- Pas lu depuis un an

Je lis		ma note /20
☐☐☐	Génération 4	...../20
☐☐☐	PC Team	...../20
☐☐☐	PC Fun	...../20
☐☐☐	PC Jeux	...../20
☐☐☐	PC Player	...../20
☐☐☐	PC Soluces	...../20
☐☐☐	Cyber Stratège	...../20
☐☐☐	PC Max	...../20
☐☐☐	Next Game	...../20
☐☐☐	Net Player	...../20

46. Parmi les mags suivants, lisez-vous
- Régulièrement
- Occasionnellement
- Pas lu depuis un an

☐☐☐ PlayStation Magazine
☐☐☐ Joypad
☐☐☐ autres magazines consoles
☐☐☐ SVM
☐☐☐ SVM Mac
☐☐☐ autres magazines PC
☐☐☐ Vidéo 7
☐☐☐ Première
☐☐☐ Onze Mondial
☐☐☐ Entrevue
☐☐☐ L'Echo des savanes
☐☐☐ Qoo

47. Jouez-vous dans les salles d'arcade ?
☐ Souvent ☐ Parfois ☐ Jamais

48. Quel matériel audiovisuel possédez-vous dans votre foyer ?
☐ Chaîne Hi-Fi
☐ Télévision "normale"
☐ Télévision 16/9e
☐ Home Theatre
☐ Magnétoscope
☐ CDV

49. Regardez-vous les émissions de télévision
Cyberflash sur C+
☐ souvent ☐ rarement ☐ jamais
Cyberculture sur C+
☐ souvent ☐ rarement ☐ jamais

QUI ÊTES-VOUS

50. Vous êtes
☐ Un homme ☐ Une femme

51. Quel âge avez-vous ? ....ans

52. Quelle est votre situation et celle du chef de famille (si ce n'est pas vous) ?

Vous		Le chef de famille
☐	Agriculteur	☐
☐	Artisan ou commerçant	☐
☐	Cadre sup. ou profession libérale	☐
☐	Cadre moyen	☐
☐	Employé	☐
☐	Ouvrier	☐
☐	À la recherche d'un emploi	☐
☐	Retraité	☐
☐	Étudiant	☐
☐	Lycéen	☐
☐	Collégien	☐
☐	Sans profession	☐

53 Vous habitez
☐ Paris ☐ La région parisienne
☐ La province ☐ L'étranger

54 Quel est votre numéro de département ? ....

VOUS AVEZ D'AUTRES CHOSES À NOUS DIRE ?
DES REMARQUES, DES SUGGESTIONS, DES CRITIQUES ?
Ecrivez-les sur papier libre, nous les lirons avec intérêt. Merci d'envoyer ce questionnaire à l'adresse suivante : Perfo 10, Enquête Joystick, 8 rue Canelinat, 94400 Vitry-sur-Seine. Et n'oubliez pas d'indiquer votre adresse ci-après, si vous souhaitez participer au tirage au sort pour recevoir vos cadeaux.

Adresse : ....


Notre sélection
HEART OF DARKNESS™
Amazing Studio
ocean
Plongez au cœur d'une aventure fantastique !
Pour connaître le magasin le plus proche de chez vous, composez le 08 36 68 42 68 (2F23 la minute).
Géant. J'ai envie
PRINTER CASINO FRANCE Société par actions simplifiées · 24 rue de la Montat 42100 Saint-Etienne RCS St-Etienne B 380 236 695



STANDARD PC ET MAC CD-ROM
GENRE SIMULATION DE VOL
DÉVELOPPEUR GOD-TERMINAL REALITY INC
SORTIE THÉORIQUE FIN 1999

Fly

Décidément, l'indétrônable Flight Simulator a de quoi se faire du souci. Après Flight Unlimited II de Looking Glass, c'est au tour de The Gathering de se lancer dans les cieux encore peu fréquentés de la simulation de vol civil.

Connu pour Terminal Velocity, Microsoft Monster Truck Madness and Microsoft CART Precision Racing, Terminal Reality Inc se propose de lancer l'ultime simulation de vol. Il faut dire que pas mal de gens de talent bossent sur le projet puisque the Gathering of Developpers, regroupement de développeurs issus de diverses sociétés, est de la partie. La chose, qui tournera sur PC et Macintosh, permettra de piloter de petits appareils à moteur ou réacteurs. On nous promet que les planches de bord de Fly seront totalement réalistes, des instruments aux loupiotes en passant par les fusibles. Il faudra patienter avant de pouvoir le vérifier et, euh, en fait nous n'avons aucune info supplémentaire. Je sais, la fin est un peu faiblarde mais il est tard.



LE CINQUIEME ELEMENT™
LE JEU
CD ROM PC
• UN JEU D'ACTION/AVENTURE EN 3D TEMPS RÉEL AU RYTHME HALETANT
• KORBEN OU LEELOO : DEUX MODES DE JEU RADICALEMENT DIFFÉRENTS
• UN MOTEUR 3D EXCEPTIONNEL
• COMPATIBLE AVEC TOUTES LES CARTES ACCÉLÉRATRICES 3D
SORTIE SEPTEMBRE 98
LEELOO, ÊTRE SUPRÊME...
© Gaumont 1998. Tous droits réservés.
RECHERCHE PARTENAIRE POUR SAUVER L'UNIVERS
MCM
kalisto
http://www.ubisoft.fr
HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 46 32
(2,23F/MINUTE)
3615 Ubi Soft
Ubi Soft
www.ubisoft.fr
www.gaumont.fr
www.thefifthelement.com
Gaumont
Multimédia



Les nouveautés d'abord !

Découvrez en **exclusivité** chez **Micromania**

les premières images du plus grand Salon International du jeu video au monde et des meilleurs jeux à venir !





LE REPORTAGE EST DIFFUSÉ CHAQUE JOUR DANS TOUS LES MICROMANIA

En partenariat avec Fun Radio - Le Salon de l'E3 s'est tenu à Atlanta du 28 au 30 mai 98

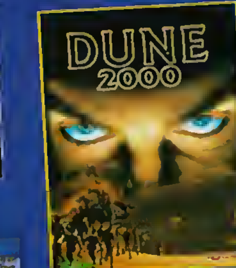
LES NOUVEAUTÉS CD ROM PC



Un concept novateur : **le premier jeu en 3D temps réel tactique alliant action et réflexion.** Prenez la tête d'un commando de **7 soldats d'élite** et remplissez de dangereuses missions. Élaborez votre plan d'attaque, en tenant compte des positions et des mouvements des ennemis à **l'intelligence artificielle** très développée. **24 niveaux infernaux !!**

Découvrez le Catalogue Officiel CD ROM PC dans tous les Micromania !!

GRATUIT





Atréides, Ordos et Harkonnens s'entre-déchirent pour la possession de **l'Epice, le bien le plus précieux** de l'univers. Westwood réalise avec ce jeu **un remake excellent** de Dune 2, la révolution des jeux de stratégie temps réel. **À ne pas manquer !!**

NEW





FINAL FANTASY VII

NEW

Une des plus grande saga de Squaresoft adaptée sur PC en version française intégrale. Squaresoft réinvente le RPG : l'histoire vous emmène dans une longue quête pleine de magie, de rebondissements et d'invocations aux dieux !

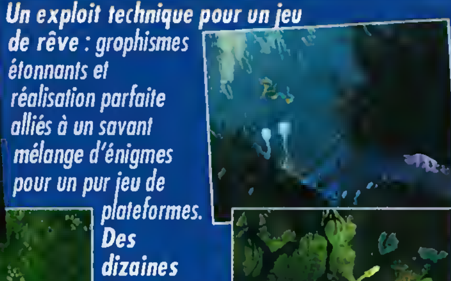




HEART OF DARKNESS

NEW

Un exploit technique pour un jeu de rêve : graphismes étonnants et réalisation parfaite alliés à un savant mélange d'énigmes pour un pur jeu de plateformes. **Des dizaines d'heures de jeu en perspective.**



LES NOUVEAUTÉS CD ROM PC



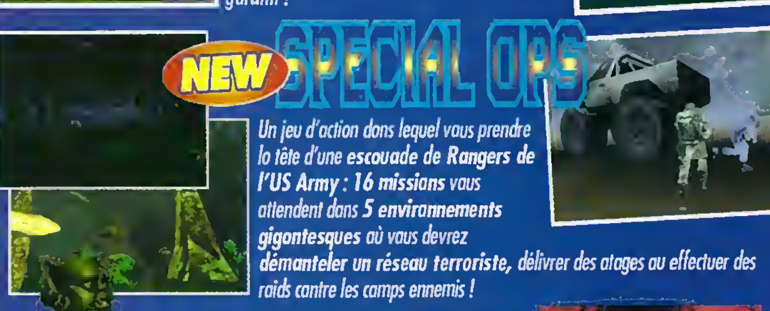
Ne cherchez plus ! Unreal est tout simplement **le meilleur Quake-like** que vous pourriez trouver ! La force du jeu est de vous proposer **un jeu d'action au moteur 3D ultra performant** et aux graphismes renversants : **30 niveaux à explorer dans une ambiance de film !**

NEW

RIVERWORLD

NEW

Bâtissez un empire et **inventez des technologies** dont vous ne pourriez même pas imaginer l'existence. Vous pourrez gérer, combattre ou discuter avec une centaine de personnages différents ! Dépaysement garanti !



SPECIAL OPS

NEW

Un jeu d'action dans lequel vous prendre la tête d'une **escouade de Rangers de l'US Army : 16 missions** vous attendent dans **5 environnements gigantesques** où vous devrez **démanteler un réseau terroriste,** délivrer des otages ou effectuer des raids contre les camps ennemis !

Might and Magic VI — Le Mandat Céleste

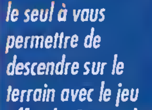
NEW

Un nouvel épisode de la série mythique des jeux de rôle sur PC : **entièrement en 3D, Might and Magic VI** vous propose d'explorer **un univers riche en trésors monstres et autres aventures.** Combats, quêtes et rencontres avec **plus de 100 personnages** font de ce jeu une référence en la matière.



COUPE DU MONDE 98





NEW

EA SPORTS est le seul à vous permettre de descendre sur le terrain avec le jeu officiel : **Coupe du Monde 98.** Ce jeu recrée une ambiance extraordinaire autour de **l'événement sportif le plus prestigieux :** modélisation des 10 stades, séquences vidéos présentées par Footix, Quiz Coupe du Monde, historique des équipes...

Le jeu officiel de la Coupe du monde de football



NET STADIUM — Jouez en réseau de chez vous

- Duke Nukem 3D
- Warcraft 2
- F1 Grand Prix 2
- Quake
- Command & Conquer...

Nouveau !
- Shadow Warrior
- Blood

Logiciel d'accès au réseau GRATUIT disponible dans les Micromania et sur Internet :
http://www.azursoft.fr/stadium

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)

MICROMANIA
Les nouveautés d'abord !
THOMAS JORDAN
7603119
La Mégacarte

GRATUITE avec le 1er achat !

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.

* Toutes les offres sont valables dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 31 août 98

8 NOUVEAUX MICROMANIA

MICROMANIA FORUM DES HALLES 2
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20 NEW

MICROMANIA ORLÉANS
C. C. Place d'Arc - 45000 Orléans
Tél. 02 38 42 14 50 NEW

MICROMANIA VITROLLE
Centre Ccial Carrefour
Vitrolle - 13741 Vitrolle NEW

MICROMANIA ECULLY NEW
Carrefour Grand-Ouest - 69130
Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

MICROMANIA MAYOL
Centre Ccial Mayol - 83000 Toulon
Tél. 04 94 41 93 04 NEW

MICROMANIA ANNECY
C. C. Auchan-Epagny - 74330 Epagny
Tél. 04 50 24 09 09 NEW

MICROMANIA NANTES
C.C. Beaulieu - 45000 Nantes
Tél. 02 51 72 94 96 NEW

MICROMANIA AUBAGNE
C. C. Auchan Barnéoud -13400 Aubagne
Tél. 04 42 82 40 35 NEW

Ouverts tous les dimanches

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - B4, avenue des Champs-Elysées
Métro George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens - 75002 Paris
Mo Richelieu Drouot & RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Mo Montparnasse ou Saint-Placide - Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2 - Mo & RER Les Halles
Entrée Porte Lescaut - 75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

MICROMANIA ITALIE 2
Centre Ccial Italie 2 - Niveau 2 - À côté de Grand Optical
75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

MICROMANIA LA DÉFENSE
C. Ccial Les 4 Temps - Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Mo & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Commercial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Commercial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2 - Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Commercial Les Arcades - Niveau Bas
93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Commercial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière
Tél. 01 64 87 90 33

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. C. Belle-Epine - Niveau Bas - 94561 Thiais
Mo Villejuif Terminus - Bus 185/285 - RER C Choisy
Bus TVM Belle Epine - Tél. 01 46 87 30 71

MICROMANIA IVRY GRD CIEL
Centre Ccial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine
Tél. 01 45 15 12 06

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines - Face Carrefour
78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA CERGY
Centre Commercial Les 3 Fontaines - Niveau Bas
Face Go Sport - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut - Entrée Métro
Mo Créteil-Préfecture - Bus 117/181/104/308
94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
Centre Commercial Saint-Sever
76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

MICROMANIA TOULOUSE
Carrefour Portet-sur-Garonne
31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Commercial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA CAP 3000
Centre Commercial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Commercial Nice-Etoile Niveau -1 - 06000 Nice
Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Centre Commercial La-Part-Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA LYON ST-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest
Tél. 04 72 37 47 55

MICROMANIA EURALILLE
Centre Commercial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Centre Commercial Auchan - 62950 Noyelles-Godault
Tél. 03 21 20 52 77

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Centre Commercial Cora-Cormontreuil
51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

GARANTIE MICROMANIA 1 AN SUR TOUS LES JEUX



La pomme reprend des couleurs



Un peu d'histoire...

Cela faisait un bon paquet de mois qu'Apple était dans le rouge. Et soudain, ô surprise, depuis deux trimestres, les résultats sont positifs : Apple recommence à gagner de l'argent. Et même bien plus que ça. En effet, après quelques annonces a priori de mauvais augure (arrêt de la gamme Newton, fin des licences pour les cloneurs, démantèlement de la filiale Claris...), ce sont cette fois-ci des annonces plutôt positives qui sont faites, notamment concernant une nouvelle gamme basée sur le processeur G3, pour troisième génération. C'est le cas ainsi des PowerBook G3 (d'après Byte, ils sont jusqu'à trois fois plus rapides que leur équivalent à base de Pentium) qui ont fait une apparition très remarquée (1,9 M$ de commande en 24 h sur le site Internet Apple Store), et surtout de l'iMac, la machine grand public.

'i' pour Internet

Les caractéristiques techniques de l'iMac sont plutôt impressionnantes et n'ont rien à envier à leur équivalent PC (voir encadré). On notera la présence de deux ports USB (et l'abandon du port ADB), capables de gérer jusqu'à 127 périphériques et en passe de devenir un standard dans le monde PC. On peut noter toutefois quelques absences notables, tel que le lecteur de disquettes (qui sera proposé en option), les ports PCI (et je la mets où, moi, ma 3Dfx ?), ou encore les ports SCSI. Cependant les ports USB devraient compenser ces absences, puisque de nombreux périphériques USB sont annoncés parallèlement - si j'ose dire - à la sortie de l'iMac. Ainsi on devrait disposer de joysticks, scanner, imprimantes et autre Zip. Côté look, Apple a opté pour un ensemble monobloc coloré, voire translucide, avec la poignée de transport, comme au temps des premiers Mac. L'iMac devrait être fourni avec de nombreux logiciels, y compris quelques jeux. Le prix annoncé aux États-Unis est de $1 299. La machine sera disponible en France pour l'Apple Expo de septembre, on l'y attend avec impatience.



iMac caractéristiques techniques

Processeur PowerPC G3 à 233 MHz
512 Ko de cache backside niveau 2
Écran intégré 15 pouces de haute qualité; résolution 1024 x 768
Connexion à Internet par pression d'un simple bouton
Modem interne 33,6 Kbps
Ethernet 10/100Base-T
2 ports (USB) à 12 Mbps
Port infrarouge IrDA à 4 Mbps
Système d'exploitation Mac OS 8.1
Design translucide
32 Mo de SDRAM (extensible à 128 Mo)
2 Mo de SGRAM (extensible à 4 Mo)
Disque dur IDE de 4 Go
Lecteur de CD-ROM 24x
Haut-parleurs stéréo intégrés avec son 3D
Bus système à 66 MHz
Clavier et souris Apple USB.

Musée du jeu de pomme

Même si de nombreux éditeurs ne s'intéressent au Mac que de loin, quelques jeux sont sortis (ou prêts à sortir) et devraient occuper pas mal de votre temps. Parmi ceux-ci on trouve Diablo (Blizzard), MDK (Shiny), Starcraft (Blizzard), Fallout (MacPlay), Quest for Glory 5 (Sierra).
Sont également annoncés Total Annihilation (MacSoft), Dark Vengeance (Reality Bytes), Civilization II Gold Edition (MacSoft, qui révèle une augmentation de son chiffre d'affaires de 151 %), Fly (Terminal Reality), ainsi que des jeux en DVD, dont JourneyMan Project 3 (Red Orb's), qui sera probablement livré avec les PowerMac équipés en standard de DVD-Rom, et Starship Titanic (Simon & Schuster).

The buzz about iMac.
The most original Macintosh
since the original Macintosh.





ECTS

Élisez le meilleur jeu de l'année

Comme chaque année, nous avons l'honneur de vous impliquer dans le vote du meilleur jeu de l'année pour le salon ECTS qui aura lieu à la rentrée. Un magazine dans chaque pays en fait de même, mais pas dans la même langue. It would be very great, if you could send us your vote, écrira le magazine anglais, alors que l'allemand dirait heu... la même chose mais en allemand. Désolé, je ne parle pas allemand. Je ne parle pas turc non plus, remarquez, mais ils n'ont pas de magazine. Enfin, là n'est pas la question : si vous voulez participer à ce vote, qui ne vous fera gagner absolument rien si ce n'est la fierté d'y avoir participer et par là-même d'avoir influencé le jury, il vous suffit de nous renvoyer le coupon-réponse suivant à l'adresse indiquée. Aussi surprenant que cela puisse paraître, vous pouvez aussi bien voter pour un jeu PC que pour un jeu console. Je sais que vous êtes nombreux à posséder une console en supplément du PC, cela ne devrait donc pas poser trop de problème. Enfin, le jeu pour lequel vous allez voter doit être sorti entre le 1er juin 97 et le 31 mai 98. Allez, on tirera au sort l'un d'entre vous et on lui fera gagner une compilation Joystick. Et voilà !

Coupon réponse à renvoyer à : Joystick, Vote ECTS, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

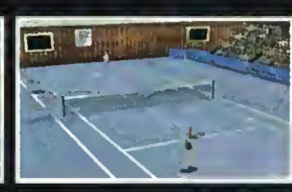
Nom :
Prénom :
Adresse :
Code Postal :
Ville :

Mes trois jeux préférés sur PC :
1)
2)
3)

Mes trois jeux préférés sur console (précisez la console) **:**
1)
2)
3)









Yannick Noah Great Courts 3

La meilleure simulation de tennis sur PC

NE CHERCHEZ PAS YANNICK SUR LE CENTRAL...

IL EST LÀ :

Dans tous les magasins Score Games
Dans tous les magasins Difintel
Dans tous les magasins Micromania
Dans tous les magasins Ultima
Dans tous les magasins Furet du Nord
Cora Villers Semeuse - RN 64 08000 Villers Semeuse
Virgin Marseille - 75 rue Saint Ferreol 13006 Marseille
Hypermedia La Valentine - centre commercial La Valentine, 117 Traverse de la Montre 13011 Marseille
Micro I Media Brest - av Clémenceau Galerie Le Quartz 29200 Brest
Microvision Portet - 4 allée Pablo Picasso 31120 Portet sur Garonne
Leclerc Saint Orens - allée des Champs Pinsons 31650 Saint Orens de Gameville
Virgin Rennes - 6/10 rue Le Bastard 35000 Rennes
Forum Espace Grenoble - 50 Grand Place 38100 Grenoble
Leclerc Atlantis - St Herblain Distribution 44807 Saint Herblain
Hypermedia Nancy - 9 bd Barbou 54500 Vandoeuvre
Auchan Englos - RN 352 59320 Haubourdin
Auchan Grande Synthe - RN 40 59760 Grande Synthe
Furet du Nord - 37 rue Jules Guesde 59160 Lomme
Hypermedia Lomme - 130 rue du Grand But 59462 Lomme
Furet du Nord - Grand Place 59000 Lille
Cora Creil - RN 16 60740 Saint Maximin
Espace Culturel Pau - av Louis Sallenave 64000 Pau
Librairie du Méridien - Centre commercial Méridien, route de Pau 65420 Ibos
Cora Strasbourg - RN 63 67450 Mundolsheim
BHV Rivoli - 14 rue du Temple 75189 Paris
Printemps Haussman - 105 rue de Provence 75009 Paris
Virgin Champs Elysées - 52/60 av des Champs Elysées 75008 Paris
Continent Chelles - RN 34 77508 Chelles
Continent La Ville du Bois - La Croix Saint Jacques 91620 La Ville du Bois
BHV Rosny 2 - Centre commercial Rosny 2, 2 av du Général de Gaulle 93117 Rosny/Bois
Extrapole Parinor - Centre commercial Parinor lieu dit Le Haut de Galy 93600 Aulnay/Bois
Continent Ormesson - RN 4 94490 Ormesson















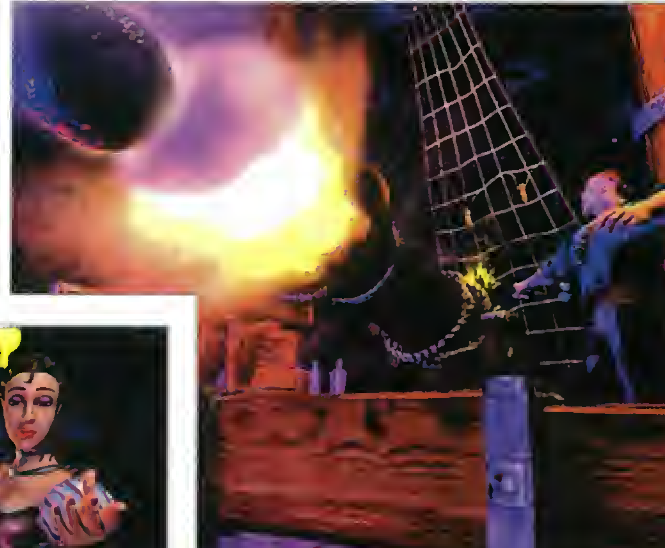


Redjack Revenge of the Brethren.

Voici une histoire qui va vous donner envie de prendre le large. Entièrement en 3D, les personnages qui l'animent vous font retrouver les meilleurs films de pirates. Préparez-vous à vivre une aventure rocambolesque à la poursuite d'un mystérieux tueur qui en veut à votre vie et à celle de vieux loups de mer héritiers du trésor fabuleux de Redjack.



A plusieurs, on lutte plus facilement contre les gros grains et les arrières sont beaucoup mieux surveillés. Surtout qu'ici, sur mer ou sur terre, pièges, chausse-trappes et combats représentent maintes manières d'envoyer ad patres un jeune loustic comme votre héros. L'aventure que nous prépare Infogrames pour le dernier trimestre promet d'être une sacrée course-poursuite sur l'océan.





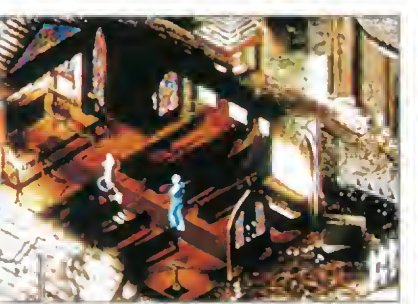


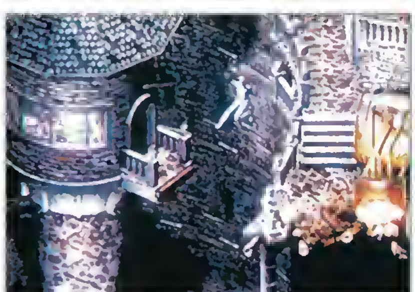




Sanitarium

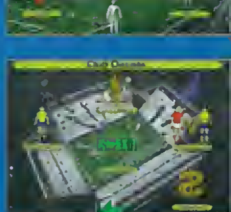
Ben déjà, j'aime pas les accidents de bagnoles, mais alors les asiles... C'est justement ce qui va vous arriver dans Sanitarium : après avoir catapulté votre caisse lors d'une ultime tentative pour battre le record du kilomètre lancé depuis falaise, vous vous réveillez avec des bandages façon momie (collection automne-hiver 98 avant J.-C.) dans un hôpital psychiatrique méchamment gothique. Et vous voilà plongé dans une ambiance gaie et vivifiante, au milieu des hurlements et des ricanements hystériques les plus agréables. Ce jeu d'aventure comprend plus de 80 personnages et devrait sortir en octobre.





Canal + Soccer manager







C'est une occasion exceptionnelle : Canal + vous offre la possibilité d'avoir chez vous le logiciel qui a servi à départager Bietry et Denisot dans la course à la présidence du PSG. Afin de régler la question une fois pour toutes, la chaîne cryptée a en effet développé une simulation de management de foot et c'est Bietry qui a obtenu le meilleur score en réussissant à emmener l'équipe de Gueugnon en finale de la Coupe des coupes. La classe. Donc voilà, ce sera à vous de gérer la destinée du club de votre choix (parmi 500 équipes de 8 nations différentes) avec toutes les options habituelles des softs de management de foot. En fait, ils en promettent plus, mais nous, les chèques en blanc et les promesses... On veut des faits. Et du cash.

Votre pire ennemi :



le chrono

Chaque seconde compte.

Chaque virage, chaque dérapage, chaque frein à main peut vous faire gagner un temps précieux.

Boue, neige, pluie, sable, casse, autant d'obstacles à vos temps scratch.

Votre voiture, votre copilote et vous ...pour 52 étapes virulentes à travers 8 pays.

Contre tous les autres.

Contre le chrono.

- Pour la première fois, les voitures se salissent progressivement
- Gestion apparente des impacts sur chaque véhicule
- Etapes "Super-Spéciales" pour des face-à-face acharnés
- Ecole de pilotage de Colin McRae
- Graphismes, jouabilité et maniabilité inégalés jusqu'ici. C'est une pure Simulation

PAR LES CREATEURS DE TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP™

JOYPAD
"Simulation très ambitieuse"

PLAYSTATION MAGAZINE
"La référence sur PlayStation"

CD CONSOLES
"Conduite très réaliste, circuits de qualité"





V2000 pour bientôt

Hop là, revoilò V2000 dons nos poges, juste le temps de vous montrer de nouvelles images inédites oinsi que du work in progress de toute beouté de drogons qui sont l'un des types de créotures les plus époustouflontes de ce titre. Roppelons que cette suite tont ottendue de Virus, que nous ovons pu odmirer à nouveou ò l'E3, sort prochoinement, l'équipe de Dovid Broben trovoillont d'orroche-pied sur lo version PC et PloyStotion. Voilò c'étoit un communiqué de l'ogence de diffusion des screenshots.



Froumis

Sorti chez Microids, en collaboration avec l'éditeur Albin-Michel, de l'adaptation en jeu du roman de Francis, non euh Bernard Werber, "Les fourmis". Ce jeu nous permettra de retrouver les principaux protagonistes de la saga. Il s'annonce comme une sorte de Sim Ants (éternels regrets pour ce titre si raté) où le joueur prendra la tête d'une fourmilière de rousses et devra affronter, gérer, organiser, s'approvisionner mais surtout survivre. Une partie aventure/exploration a été incluse pour un jeu dont les graphismes s'avèrent d'ores et déjà somptueux.











Gratuit pour les abonnés !

Ahhh... voilà un titre accrocheur ! Voici le bon plan du mois : Ubi Soft propose à dix abonnés de bêta-tester Rayman 2 en exclusivité. Il s'agira pour vous, après avoir reçu gratuitement la pré-version du jeu, de l'essayer afin de dire à Ubi ce qui vous plaît, ce qui cloche et ce qui pourrait être amélioré.

Pour ceux qui auraient manqué un épisode (Rayman 1 en l'occurrence), rappelons qu'il s'agit d'un jeu d'action.

Pour cela, vous devez disposer au minimum de la configuration suivante : P 166, CD-Rom et Carte 3Dfx.

Merci d'adresser à Ubi Soft :

Bêta-test Rayman 2 - 28, rue Armand-Carrel 93100 Montreuil : vos nom, prénom, adresse, âge et code d'abonné (ou directement l'étiquette).

N'oubliez pas d'indiquer de quel matériel informatique vous disposez.

Vous cherchez une Voodoo²?

Voodoo2
BLACKMAGIC 3D
3D gaming accelerator

Choisissez "Simply the Best"!

- Chipset Voodoo² de 3Dfx avec double moteurs à texture
- 12Mo de mémoire EDO DRAM à haute performance
- Trois moteurs 3D avec mémoire 192-bit
- Mode SLI pour doubler la puissance jusqu'à 100+fps
- Accélération GLide, Direct3D et OpenGL
- Garantie de 10 ans



Les produits STB sont disponibles chez:

CARREFOUR
dans tous les magasins

SURCOUF
139, av. Daumesnil
75012 Paris

APRO
- Evry (91) 01 69 36 37 38
- Melun (77) 01 60 56 54 80

SCORE GAMES
dans tous les magasins

EXTRAPOLE
- Centre co. Grand Ciel (94)
- Centre co. Belle Epine (94)
- Centre co. Paris Nord (93)
- Centre co. Les 4 Temps La Défense (92)
- 5, Bld Montmartre (75)

PC HALLE
- 50/52 rue Balard, 75015 Paris 01 45 58 18 88
- 29, rue du Colisée, 75008 Paris 01 53 93 98 38
- 145, avenue de Verdun, 94 200 Ivry/Seine 01 45 15 13 88
- V.P.C. 01 45 15 13 80



www.stb.com

STB Systems, Inc. • 32, rue de Cambral • 75019 Paris
01 40 36 67 17 • 01 40 36 59 38 Fax
01 40 36 79 29 Support Techn.

et équipent aussi les systémes de Compaq, Dell, Gateway, UNIKA, CARRI Systems, PC Halle et d'autres.

Ergomouse

Il semblerait, d'après une étude très sérieuse, que la souris provoquerait des amputations massives. Sans aller jusque-là, de curieux traumatismes de l'avant-bras... non, vraiment, j'ai du mal à y croire. Mais bon, puisqu'ils le disent, l'ergomouse d'Esselte a justement été conçue pour éviter cela. Sous forme de joystick, cette souris permet de déplacer le pointeur avec une grande précision, sans provoquer de lésions dans les ligaments de l'avant-bras. On utilise dès lors le pouce pour cliquer. C'est vraiment bizarre et un peu cher. Cela dit, si vous avez mal à la main à cause de votre souris, c'est peut-être la solution...



▲ **Constructeur : Esselte**
Distributeur : Esselte
Téléphone : 01 44 85 17 00
Prix : 490 F TTC

Cyborg 3D Digital

Alors là, c'est encore plus fort. Ce joystick au look hallucinant offre des tas d'innovations permettant d'améliorer l'ergonomie comme jamais. Grâce à un petit outil situé sur le côté, vous pouvez déplacer le repose-poignée sur la hauteur pour l'ajuster à la taille de votre main mais aussi inverser sa position selon que vous êtes droitier ou gaucher. De même, la tête du joystick comportant l'ensemble des boutons peut être orientée sur deux axes, puis refixée afin d'offrir le meilleur confort pour le pouce. Autant vous dire qu'aucun joystick n'offre une telle prise en main. Côté fonctionnalité, le Cyborg comporte trois boutons de tir + une gâchette, un coolie hat à 8 positions, 4 boutons programmables + 2 boutons relais (pour modifier les fonctions des boutons programmables), et sa texture offre un coefficient d'adhérence maximum. Le logiciel qui sera fourni permettra, qui plus est, de le programmer très simplement depuis Windows. Bref, quand je vous dis que Saitek est en train d'apporter une petite révolution dans le mondre très statique du joystick, ce n'est pas pour rien !



▲ **Constructeur : Saitek**
Distributeur : Transecom SA
Téléphone : 01 39 86 96 30
Prix : 390 F TTC(Disponible en septembre. Novembre pour la version USB.)

Quelques volants en plus

Dans notre Quoi de Neuf "Spécial volants" du mois dernier, nous vous proposions un échantillon de quelques volants disponibles. Nous avons reçu des mails pour nous indiquer que d'autres volants existaient et qu'il fallait en parler. Il existe des tas de volants, certes, mais il n'est pas toujours intéressant de parler de produits difficilement accessibles. Mais puisque vous insistez, en voici quelques-uns. Le Speedway fabriqué par une toute jeune société française coûte 990 francs. Il se compose d'un pédalier en métal inversé (l'axe du pédalier se trouve sur la partie supérieure) et d'un volant réaliste équipé du passage de vitesses genre F1, c'est-à-dire sur l'arrière. N'ayant pu l'essayer, nous ne savons pas trop quoi en penser si ce n'est que les quelques utilisateurs nous ayant contactés ont l'air très contents. Si vous désirez de plus amples renseignements, je vous invite à écrire à son concepteur via SPEEDWAY@compuserve.com
Dans le même registre, Thomas Enterprises est une petite société américaine spécialisée dans la construction de volants sur mesure. Ils peuvent vous mettre un vrai volant momo, le revêtement de votre choix et un tas d'options. Leur page Web est à ce titre très impressionnante http://soli.inav.net/thomas/. Il vous faudra néanmoins débourser entre 1 000 et 6 000 francs pour le volant de vos rêves, sachant qu'il n'y a même pas de retour de force.
Logic 3 diffuse un ensemble volant-pédalier pour PC. Jusque-là disponible pour console, le PC Top Drive est assez classique avec un levier de vitesse placé sur le socle du volant. Le pédalier n'est malheureusement pas très solide, mais la position de conduite reste des plus agréables. Ce volant, qui coûte aux alentours de 600 francs, est disponible auprès de Spectra Video (fax : 00 44 181 903 6625).

Company
Products
History
News
Coming Soon
Order Form
Warranty & Service
TECH
Pictures
Satisfied Customers
Main Page
Email Us

Thomas Enterprises
Makers of the TSW

Sport Wheel — The basic steering wheel found on the TSW Stock and Sport Models. This wheel has a foam rubber grip, steel spokes, 3" of dish and is round in shape. Diameter 10.5" — $35.00

GT Wheel — The GT Wheel is a Formula 1 style wheel with stiched suede and a D-shape. It has no dish and aluminum spokes. Diameter 10" — $165.00

Formula Wheel — There are actually 4 different formula wheels, all of them are authentic MOMO racing wheels. They have suede grips, and aluminum spokes with no dish. Note the model number for ordering purposes. Unfortunately Momo has dropped the number 28, it has been replaced by the No 26 which is the same except that it has no suede pad in the center. Diameters 9.5"(12, 12c) 10.5"(27c, 28) — $195.00

Model 12 Model 12c Model 27c Model 26

For a more racy look to your pedal unit we

▲ PC TOP DRIVE

▲ SPEEDWAY

▼ THOMAS ENTREPRISES

PC TOP DRIVE ▶

◀ SPEEDWAY



◀ **Constructeur :** Guillemot
Distributeur : Guillemot
Téléphone : 02 99 08 90 88
Prix : 349 F TTC

Srike Fighter Throttle

Bien que sortie depuis quelques temps, cette double manette de gaz constitue une première dans le genre. Avec l'avènement de jeux comme Flight Unlimited, il est intéressant de pouvoir disposer d'une manette de gaz permettant de régler le régime des deux moteurs séparément (dans le cas d'un bi-moteur bien entendu). Bien que peu de jeux sachent gérer ce style de périphériques, on peut parier que les nouveaux simulateurs de vol tels que Sierra Pro Pilot sauront en profiter. Cela dit, des patches sont d'ores et déjà annoncés. Mis à part ça, le Strike Fighter Throttle dispose de 16 boutons programmables, 2 coolies hat, 4 boutons à deux positions, des trims... bref, tout ce que l'on peut imaginer sur ce genre de manette. On peut également y raccorder un joystick normal qui, du coup, devient lui aussi programmable. Bien qu'il n'y ait pas encore de distributeur officiel pour Suncom, cela ne saurait tarder. Nous écrirons donc une news pour vous tenir au courant. En attendant, vous pouvez le commander directement en Angleterre en faxant au 00 44 1285 641901.

de neuf?

Par Lord Casque Noir

Jet Leader 3D

Ce nouveau joystick apporte lui aussi quelques nouveautés. Bien que non réglable, sa prise en main est excellente, notamment grâce au repose-poignée, et le revêtement du Joystick, légèrement velouté, permet une parfaite adhérence de la main. Mais sa principale caractéristique réside dans sa fonction numérique/analogique lui permettant ainsi d'être utilisable avec des jeux aussi différents que des simulateurs de vol ou des jeux de plates-formes. Les 8 boutons sont programmables et, si les drivers exploitent au mieux DirectX 5.0, il reste compatible CH et Thrusmaster sous DOS. Enfin, son poids, important, permet une grande stabilité. Voici donc un joystick qui présente un excellent rapport qualité-prix.

Constructeur : Guillemot
Distributeur : Guillemot
Téléphone : 02 99 08 90 88
Prix : 349 F TTC ▶

Maxi TV Video PCI 2

Toujours à l'occasion de la Coupe du monde (tu m'étonnes !), Guillemot remet sa carte Tuner télé au goût du jour. Avec une nouvelle interface permettant désormais une utilisation plus classique, comme renommer les canaux par exemple. Livrée avec Ulead Media Studio 2.5 VE, elle permet également la capture vidéo. Elle s'adresse donc à un usage un peu plus professionnel que la miro. À vous de choisir, football ou pas football.

Constructeur : Guillemot ▲
Distributeur : Guillemot
Téléphone : 02 99 08 90 88
Prix : 795 F TTC

miro PCTV

À l'occasion de la Coupe du monde, miro lance un ensemble carte Tuner TV accompagné d'Actua Soccer 2. On pourra donc regarder la télé tout en consultant le télétexte et en jouant au foot. Ils ne fournissent pas la bière, ni les pizzas...

Constructeur : Innacle Systems
Distributeur : Pinnacle systems France
Téléphone : 01 46 12 03 12
Prix : 790 F TTC ▶

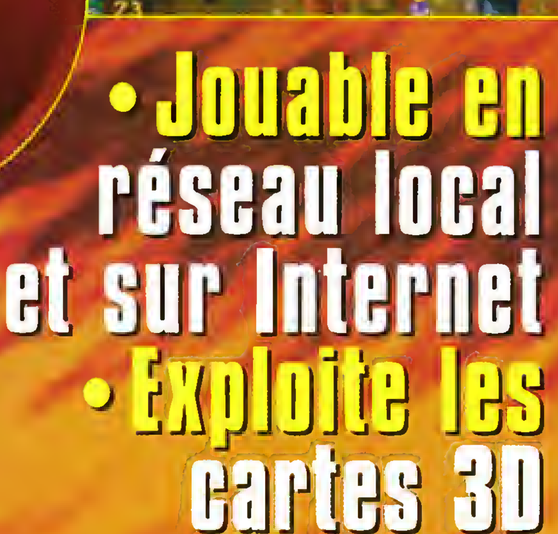


Bienvenue

Hexen II envahit votre marchand de journaux











- Jouable en réseau local et sur Internet
- Exploite les cartes 3D







Jeu accéléré Open GL : exploite les principales cartes 3D du marché (3Dfx 1 et 2, PowerVR, Ati Rage Pro...)
Configuration conseillée : PC Pentium 120, 16 Mo de RAM

E N V E N T E C H E Z V O T R E

en enfer !

Un grand hit PC complet



E 595 FB • SUISSE 20 FS

Hexen II

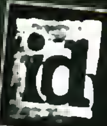
BONUS !

les démos de Battlezone, d'Heavy Gear

et les derniers drivers pour plus de 45 cartes 3D.



Un grand jeu d'action/ aventure 3D







Reportage

PAR BOB ARCTOR

A tous ceux qui se demandent si Flight Simulator est un jeu, ou simplement un aimable passe-temps destiné à d'incurables contemplatifs, Microsoft apporte une version militarisée de FS 98. Avec Microsoft Combat Flight Sim, le bon peuple des joueurs pourra prendre les commandes d'un chasseur pour mettre un peu d'ambiance dans ce ciel d'idéalistes.





Microsoft Combat Flig







Chez nous, à Joystick, on travaille aussi le week-end. Enfin non, bon, dans ce cas "travail" n'est pas le mot juste. Samedi dernier, nos copains de chez Microsoft nous ont emmenés au meeting aérien de La Ferté-Allais afin de nous faire prendre l'air pur et les fumées grasses. Ils sont comme ça, ces gars-là, sans doute trouvaient-ils qu'on pétait un peu les plombs, enfermés comme nous sommes dans le bunker d'été de la rédaction à reconfigurer Windows et à voler le sidewinder de lansolo, comme ça, rien que pour le fun.

La Ferté-Allais, c'est le rendez-vous annuel des fous de vieux zincs et d'appareils militaires en tous genres. Sur un petit aérodrome de campagne doté d'une seule piste en herbe, des vieux ou des moins vieux, qui ont en commun le fait d'être des fanatiques d'avions et d'avoir plein de sous, viennent exposer leurs splendides engins lors d'une manifestation qui se clôture par des acrobaties de la Patrouille de France. Mais Microsoft nous avait surtout emmenés là pour nous montrer l'un de ses futurs hits, Combat Flight Simulator.

Combat Flight Simulator est ni plus ni moins la version remilitarisée de Flight Simulator dans sa version 98. Cela faisait en effet quelques années que les fanatiques se plaignaient de ne plus pouvoir faire feu dans ce qui est la star des simulateurs de vol civil. Dans ses premières versions, on pouvait en effet prendre les commandes d'un Biplan et monter à l'assaut d'ennemis virtuels mais dans les versions suivantes, Microsoft avait fait l'impasse sur cette discipline. Loin d'être déroutés par ce manque de possibilités militaires, bien des aficionados n'en démordaient pas et modélisèrent à tour de bras des Spittfires et autres F18 ou B17 pour les balader au-dessus des cieux pacifiques de Flight Sim, espérant qu'un jour, Microsoft ait une pensée en retour à leur égard. Parallèlement,



des développeurs indépendants commencèrent à proposer des aventures permettant de simuler des combats dans Flight Simulator et s'en sortirent, au mieux, avec un succès d'estime.

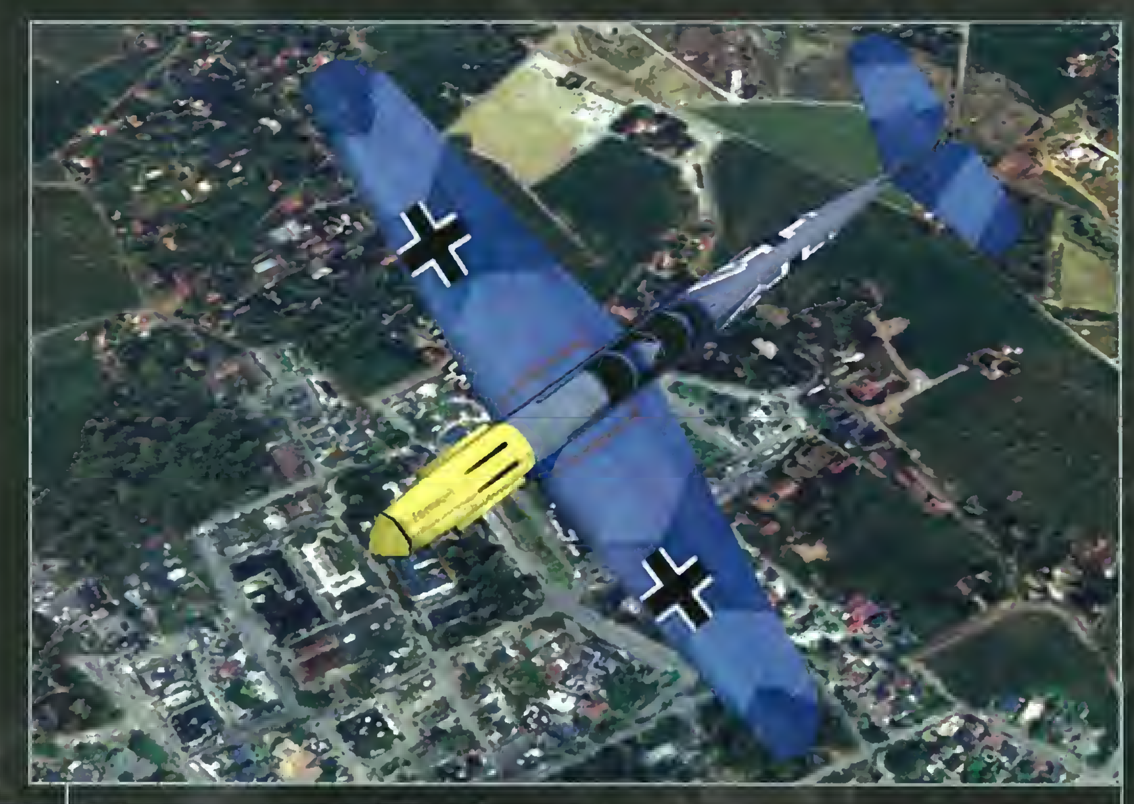
FACE AU JEU

Grâce soit rendue à Microsoft qui a eu la témérité de nous faire une démonstration à l'aide d'une version très peu avancée du produit, sans fioritures aucune, au lieu que l'on attende le dernier moment pour voir ce que le jeu a dans le ventre. En bref, une version Alpha peu stable et n'offrant pour le moment aucune accélération hardware nous fut montrée. Malgré cela, il fut aisé pour les connaisseurs d'estimer les potentiels de ce produit dans sa version définitive.

Quand on entendait parler de ce jeu les premiers temps (plus complément que successeur), on nous affirmait qu'il serait non seulement doté du même moteur que Flight Simulator (ce qui n'est pas étonnant quand on connaît l'attachement de la firme pour les vieilles choses), mais aussi que l'import export de tous types de données de l'un vers l'autre serait possible. M'étant isolé quelques instants avec la bête, il

ht Simulator

Microsoft Combat Flight Simulator



changements dans le moteur de Flight Simulator, comme l'apparition d'ailiers et d'ennemis, ou la gestion des dégâts et des impacts. Bien que la démonstration ait été de courte durée, il a été possible de comprendre que la prise en compte des dommages structurels infligés à un appareil était l'un des aspects essentiels dans ce jeu. On pourra perdre des bouts d'ailes, voir son moteur tomber en rideau, des instruments s'arrêter de fonctionner et bien d'autres choses plus ou moins drôles. A ce propos, la gestion des flammes et des fumées, bien que représentée sans l'aide d'une carte 3D, promet de grands moments graphiques à venir.

Pour ce qui est des autres appareils évoluant dans les cieux, il n'est pas question cette fois de simuler un pseudo-dynamisme tel qu'on peut le rencontrer dans la série des Flight Sim's. Non seulement une partie entière du programme a été créée à cet effet mais elle devrait permettre un réalisme jamais atteint dans le comportement des avions adverses puisque l'intelligence artificielle sera limitée dans ses manœuvres par la gestion aérodynamique de FS relative à chaque appareil piloté par l'ordinateur.



m'a été possible de bidouiller un peu dans les répertoires et de jeter un coup d'œil aux fichiers. Il apparaissait en effet que la structure de formats de Flight Simulator était demeurée quasiment inchangée, tout du moins à l'œil surhumain, tant dans les répertoires de panels que dans les .mdl, .bgl et autres petites choses qui font mon bonheur quotidien. En gros, pour les non-initiés, cela signifie que l'on pourra importer n'importe quelle sorte d'avion à l'intérieur de Combat Flight Simulator, particulièrement des avions à hélices capables d'emporter à bord un lot de bombes ou de roquettes. En effet, en l'état actuel des choses, CFS est résolument tourné vers l'époque de la Deuxième Guerre mondiale.

CFS nous offrira toutes les résolutions de jeu possibles et imaginables.

NIVEAU DE DÉTAILS

L'aspect graphique des appareils reste assez inchangé sauf dans les textures au sol qui semblent bénéficier d'une technologie différente et qui sont plus belles que tout ce que l'on a pu voir en accélération software sur FS98. Des villes comme Londres ou Paris bénéficieront d'un très grand niveau de détails et on devrait pouvoir s'attendre à voir des scenerys fleurir de-ci de-là dès la sortie du jeu. Une amélioration essentielle a pourtant été apportée, les tableaux de bord virtuels (si laids dans FS98) nous reviennent ici dans une version fort belle et animée ce qui était un point essentiel pour un jeu de combats. Les développeurs l'ont compris, grâce leur soit rendue.

Combat Flight Simulator va nous offrir un bon paquet de missions ainsi que des campagnes du côté allié (la bataille d'Angleterre) et allemand. Pour le moment, il n'y a pas d'éditeurs de missions prévus mais Microsoft parle déjà de balancer un software development kit dans la foule de ses fans déchaînés. Bien sûr, toutes ces grandes manœuvres impliquent bien des



DES AVIONS DE LÉGENDE

Les avions dont on pourra prendre les commandes dans la version de base sont (pour le moment) au nombre de dix, parmi lesquels les célèbres Hurricanes, Messerschmitt Bf 109, P47 Thunderbolt, P51 Mustang. Toute cette liste représente des chasseurs ou des chasseurs bombardiers car il ne semble pas pour l'instant être question de piloter des avions plus gros du genre B17 bien qu'à mon avis, la chose soit facilement possible à réaliser.

Côté technique, Combat Flight Simulator nous offrira toutes les résolutions de jeu possibles et imaginables, ce qui, conjointement aux nombreuses options graphiques et à l'accélération matérielle, devrait lui permettre de tourner sur nos «vieux» P200 avec une bonne fluidité. L'équipe de développement travaille toujours à rabaisser la configuration minimale jouable. L'implémentation force-feedback étant tout aussi expérimentale que la version du jeu aperçue, les effets rendus étaient assez approximatifs mais on pouvait néanmoins déceler les impacts de balles qui pleuvaient de la queue d'un bombardier, juste avant que je meurs, argh. Bien entendu, un environnement multijoueur par IPX, modem et Internet, devrait voir le jour mais il est encore trop tôt pour en dire plus. Combat Flight Simulator est prévu pour sortir en novembre prochain mais vu que l'affaire a l'air d'être passionnante, on vous donnera des nouvelles régulièrement.

Ça n'a rien à voir. Enfin si, un peu : la présentation a eu lieu dans le campement de notre confrère Micro Simulateurs, qui était venu bardé de matériel informatique et qui fit sensation grâce à son système multi-écran (7 au total) bidouillé maison sur lesquels volait un C-130 au tableau de bord fort complet.


Tu fais quoi ce soir ?







Chez nous, les Quakers...

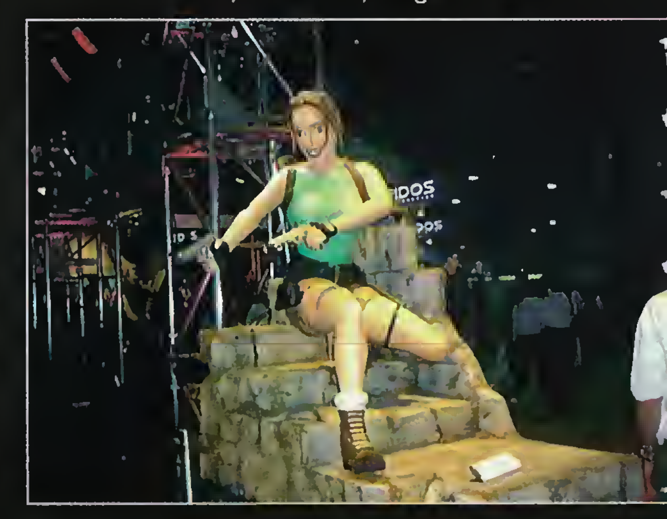
L'Electronic Entertainment Exposition (E3), le plus grand salon consacré aux jeux vidéo, s'est tenu fin mai à Atlanta (Georgie, États-Unis) pour la dernière fois avant de retourner à Los Angeles. Démesurément kitsch cette année encore, le salon se regardait en «mauvais-goût rama et en nibard-vision», comme l'écrit Iansolo.

Si l'on arrive à oublier les hurlements tonitruants d'animateurs de stand officiant d'ordinaire dans quelque marché de poissons à la criée et les exhibitions navrantes de pauvres hôtesses siliconées chargées de retenir l'attention du visiteur pressé de rentrer à l'hôtel pour décharger ses 67,5 kilos de documents, si l'on arrive à oublier, donc, ce qui pourrait le faire passer pour une Foire Farfouille pour Américains en shorts, alors l'E3 apparaît pour ce qu'il est vraiment : un salon professionnel destiné avant tout au business, royaume de l'intimidation commerciale et du capitalisme triomphant (j'ai un gros stand, donc je suis en bonne santé).

Bien sûr, c'est également l'occasion de voir à quoi va ressembler notre année de jeux vidéo, et la tendance est clairement à la course aux armements : pratiquement toutes les bécanes de démonstration étaient au minimum des Pentium II 300 MHz avec une carte 3Dfx2 (à vos cartes graphiques, ce sera l'année du 1024 !). Le phénomène des cartes accélératrices est banalisé, et il est devenu impensable de faire autre chose que des jeux en 3D. Résultat, une floraison de Quake-like et surtout l'apparition de nombreux Lara-like, c'est-à-dire des jeux d'action à la troisième personne, signe manifeste que nos amis les éditeurs (qui lorgnent toujours vers le grand public) aimeraient bien réitérer le succès de Tomb Croft. Même le dernier volet d'Ultima suit la mode, c'est vous dire.

Avec tous ces gens développant des Quake-like, la vente des droits liés aux moteurs 3D est devenue un enjeu économique très important. Puisque acheter une telle licence permet d'économiser entre un et deux ans de travail et réduit considérablement les risques (on connaît les qualités du moteur concerné), tout le monde achète à tour de bras : le moteur de Quake 2 a ainsi été utilisé pour Hexen 2, Daikatana, Duke Nukem Forever, Sin et Heretic 2 ; en face, Unreal place ses pions chez Klingon Honor Guard, X-Com Alliance, The Wheel of Time et bientôt Daikatana 2. Dernière manifestation en date de ce phénomène : lorsque les coyotes de 3D Realms présentent leur nouveau jeu (Prey, un Quake-like), ils mettent essentiellement l'accent sur la puissance et la facilité d'utilisation de leur moteur. Le jeu est secondaire. Si l'on est tout prêt à se réjouir du fait que le travail des développeurs est de plus en plus reconnu, on est tout de même un peu consterné par tant d'uniformité. À quand la commercialisation du kit de programmation "Quake and Play" ?

Salon couvert par : Benjamin Janssens, Iansolo, Ivan Le Fou, Morgan et Wanda





SiN

Disponible: Sept. 98

ritual entertainment

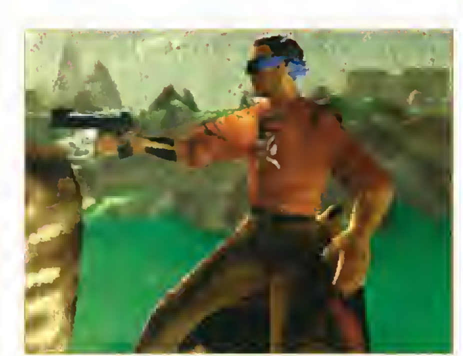
ELU EDITEUR DE L'ANNEE GEN4

ACTIVISION



GENRE	ACTION/AVENTURE
DÉVELOPPEUR	APPEAL
SORTIE PRÉVUE	RENTRÉE 98

«C'est beau un pixel, vous savez...» Depuis que j'ai sorti cette phrase, débile mais pleine de bon sens, mes sympathiques collègues de bureau ne manquent pas une occasion de me la ressortir. Bande de primitifs ! Car il faut bien se rendre à l'évidence, malgré ses pixels plein la bouille, le plus beau jeu du salon, c'était bien Outcast. Point. Et un point, c'est pas loin d'être un pixel, remarquez.





Outca



Outcast ne sera pas accéléré 3D. Ben non. Ça peut sembler étrange en cette époque où la moindre daube à base de grenouilles turbine au trilinear filtering. Mais Appeal, la boîte de développement belge derrière Outcast, est en train de transformer ce qui pourrait apparaître comme une lacune en gros avantage.

Outcast nous transporte sur une planète inconnue, Adelpha. En 1999, Kaufman et Xue, deux physiciens qui bossaient sur l'existence de mondes parallèles, réalisent la première réaction matière/antimatière. L'expérience est concluante et une porte transdimensionnelle s'ouvre à destination du monde d'Adelpha. Circonspects, les militaires s'emparent de l'affaire et décident d'envoyer une sonde automatique pour recueillir images et données. Mais là, ça foire, comme tout ce qu'entreprennent les militaires d'ailleurs. La sonde est perdue et une saloperie de trou noir s'engouffre dans la brèche, menaçant d'aspirer notre bonne vieille planète bleue. Ça craint. Les deux scientifiques montent alors un plan d'urgence. Accompagnés d'un exobiologiste et d'un garde du corps, ils se font téléporter sur Adelpha à la recherche de la sonde. Ça se passe pas comme prévu... Bref, vous êtes ce garde du corps : Cutter Slade. Vous vous retrouvez seul, sans nouvelles des autres membres de l'équipe, sur cette drôle de planète à la faune étrange. Une sonde à réparer, trois clampins à récupérer et la Terre à sauver : ça commence bien.

Après deux minutes de jeu, je récupère ma mâchoire qui traîne sur la moquette

La démo avait lieu sur un rétro-projecteur. On est d'abord surpris par la résolution : un banal 400 X 300, peut-être moins. Après deux minutes de jeu, je récupère ma mâchoire qui traîne sur la moquette. Trois minutes plus tard, les agents de sécurité me maîtrisent alors que je tente de m'enfuir avec l'unique exemplaire d'Outcast.

Debriefing. Yves Grolet, le programmeur d'Outcast, nous lâche le morceau. Outcast a été réalisé avec un moteur Voxel. D'où les pixels.



D'où l'absence d'accélération 3D. Seule contrainte : il faudra une bécane puissante pour faire tourner la bête. M'en fous, j'en achèterai une. Le reste n'est que velours pour l'œil.

C'est bien simple, Outcast, on dirait du Bryce, du Ray-Tracing en temps réel. Les effets d'ondes et de réflexion dans l'eau, le lens-flare, les explosions de particules, les ombres précises euh... au pixel près... tout est incroyablement beau et pue le bon goût à pleins naseaux. Impossible de faire ça avec un moteur polygonal. La surface d'Adelpha est doucement vallonnée sans aucune arête disgracieuse. Les textures sont gigantesques et épousent parfaitement les dénivelés. Les animations... pfff, trop fort les animations. Comme c'est très fluide, on oublie très vite la faible résolution. Les couleurs pètent bien. Ça nous change de tous ces softs outrageusement filtrés, avec leurs teintes pisseuses.





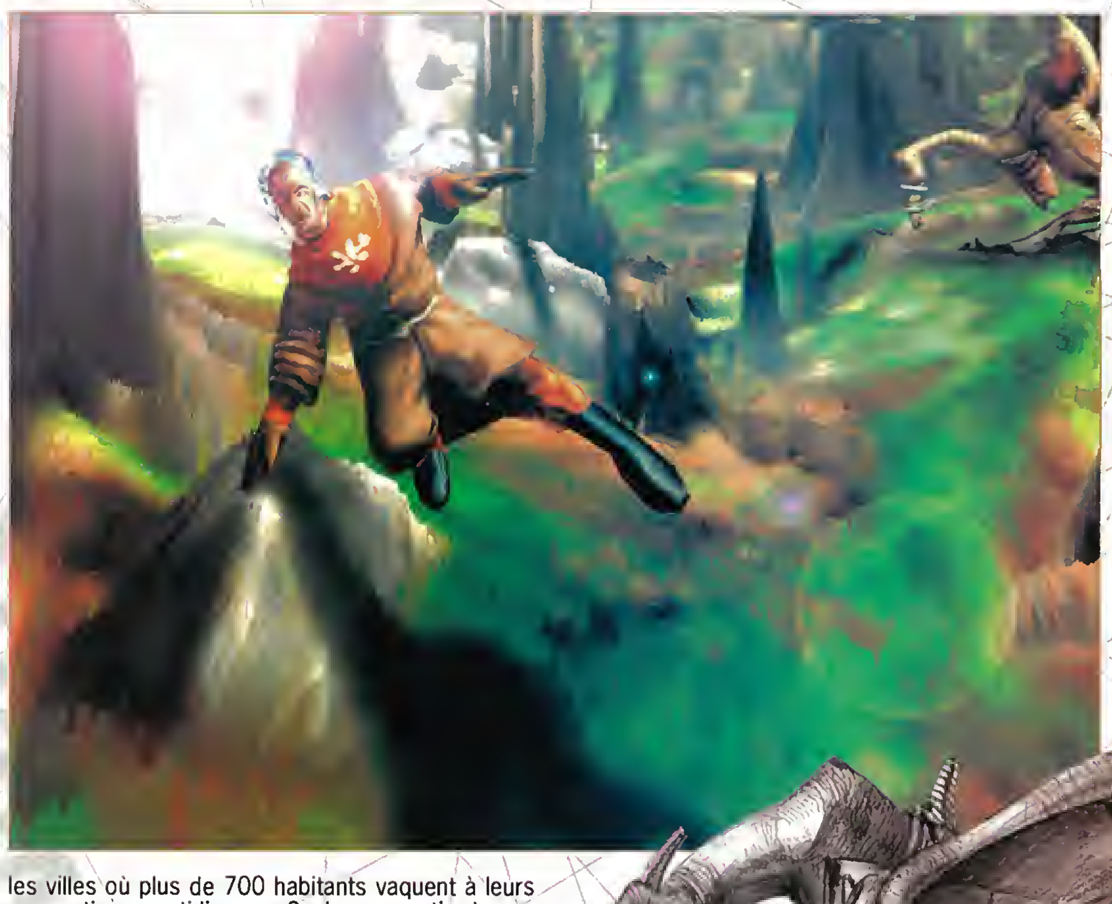
Un monde exotique avec des autochtones et des animaux plus vrais que nature.

Si j'étais à la place de LucasArts, j'aurais les boules. Appeal est arrivé à synthétiser un monde exotique avec des autochtones et des animaux plus vrais que nature. Ambiance Tatooine. Cutter Slade a besoin d'un moyen de locomotion ? Pas de problème. Il va voir le marchand de bestiaux. Bon, il hésite bien quelques secondes pour distinguer le marchand de ses montures. Mais quelques instants plus tard, on se retrouve gentiment en selle sur un Twon-Hâ, une sorte de bipède herbivore en forme d'autruche, bien pratique pour parcourir les grandes plaines.

Ha ha ! Vous vous dites que le graphisme ça n'est pas tout. Et vous avez raison. On retrouve le même degré de sophistication dans l'interaction avec les personnages. C'est ce que nous confient Yann Robert et Franck Sauer, les deux game-designers. Le plaisir d'être immergé dans un univers, aussi somptueux soit-il, va s'écrouler brusquement si les dialogues avec les formes de vie intelligentes sont mal gérés. Au vu de la démo, c'est loin d'être le cas. Le jeu est divisé en cinq zones séparées. Mais ce ne sont pas des niveaux linéaires puisque Cutter Slade peut emprunter librement des portails de téléportation et voyager librement de zone en zone pour accomplir quêtes et sous-quêtes. Chaque zone est gigantesque. Notamment

Dans Outcast, il y a pas beaucoup de pixels, mais ils ont gardé les meilleurs.





les villes où plus de 700 habitants vaquent à leurs occupations quotidiennes. Seule une partie de ces habitants sauront comprendre et communiquer avec le héros. Et c'est là qu'intervient GAIA, le moteur d'IA conçu par Appeal et basé sur des agents intelligents. Grosso modo, tous les personnages non joueurs (PNJ) gardent en mémoire les actions du héros, qu'elles soient bonnes ou mauvaises, en fonction de ce qu'ils ont vu ou de ce qu'ils ont entendu. Cutter sera ainsi reconnu s'il rencontre un PNJ pour la seconde fois. Si les villageois sentent que Cutter a la gâchette qui le démange, ils prendront peur et iront se cacher. Les gardes, au contraire, seront attirés par le raffut d'un combat et essayeront d'intervenir. Il y a une notion de rumeur et les PNJ se transmettront des infos sur le joueur. Vraiment, ce système est drôlement sophistiqué ! Contrairement à bon nombre de jeux d'aventure, la partie dialogue est aussi directement intégrée aux séquences 3D principales. Quand on rencontre et qu'on parle avec un perso, la caméra choisit simplement le meilleur angle de vue. L'indigène s'exprime dans son patois local et la synchronisation du son avec les mouvements des lèvres, le fameux lip-sync, est un modèle du genre. Rien ne vient rompre le charme des graphismes. C'est bien simple, d'un bout à l'autre du jeu, on se croirait dans un film.

Outcast, plus on en parle, plus on voudrait en parler

Les pixels, plus il y en a, moins on les voit ! Outcast, c'est tout le contraire : plus on en parle, plus on voudrait en parler. En attendant le test, que j'espère voir venir le plus tôt possible, on va essayer de prendre notre mal en patience. Ça va être vachement dur de patienter jusqu'à la rentrée.

Outcast, on dirait du Bryce, du Ray-Tracing en temps réel.

MON AMI LE VOXEL

Venu du monde de l'Amiga, Yves Grolet, le programmeur d'Outcast, a fait le choix du Voxel. Un choix étonnant qui s'avère plus que convaincant quand on admire Outcast plus de dix secondes. Les moteurs anguleux à base de polygones font pitié en comparaison. Si le Voxel ne sait pas tirer partie des cartes accélérées, le degré de réalisme qu'il offre compense largement la vitesse, qui est plus qu'honorable vu la somme de détails affichés. D'ailleurs, s'ils le désiraient, les fabricants de cartes pourraient tout à fait concevoir des cartes dédiées à l'accélération des fonctions Voxel. Malheureusement, on risque de subir pendant encore longtemps le diktat du polygone !
Grâce au Voxel, les terrains d'Outcast sont pleins de petites collines et monticules - bien pratiques d'ailleurs pour se cacher et se placer en embuscade lors des combats. Le moteur utilise pour ce faire du bump-mapping. Les textures sont interpolées et elles épousent parfaitement la géométrie du décor, elle-même interpolée. Le champ de vision est très large et on ne voit pas s'afficher d'un coup le décor au fur et à mesure qu'on avance, comme dans les pires moteurs polygonaux. Car, étrangement, avec des voxels, plus on affiche, plus ça devient rapide. Les voxels sont en effet dessinés depuis la caméra jusqu'à l'horizon. Tous les objets et collines qui se trouvent au loin ne nécessitent que quelques pixels, très rapidement calculés. Ceux qui sont cachés ne sont carrément pas pris en compte. Bref, ça va beaucoup plus vite. Le moteur Outcast gère aussi la profondeur de champ. Les objets au premier plan seront bien nets, et le décor du fond, progressivement flou. Waou ! Les ombres aussi sont plus qu'impressionnantes. Elles sont précises au pixel près, ça doit bien être la première fois dans un moteur temps réel. Il y a du brouillard, du vrai brouillard volumétrique.
Ce look organique, on le retrouve bien sûr dans la modélisation des personnages et des bestioles bizarres créés à partir de squelettes recouverts d'une "peau". Du coup, on ne voit pas de jointures foireuses pour les bras et les jambes. Les mouvements de Cutter Slade, quand il marche, court ou nage, nous ont laissés pantois.











Total Annihilation Kingdoms

PC CD-ROM

GENRE STRATÉGIE
DÉVELOPPEUR CAVEDOG
SORTIE PREVUE JANVIER 99

Voilà l'un des quelques produits du salon qui nous a agréablement surpris. Cela pourrait bien être le must du jeu de stratégie en temps réel. Thème passionnant, graphisme haut de gamme, stratégie à la hauteur et moteur impeccable. Ça devrait tuer !

Attention, ne nous méprenons pas, Total Annihilation : Kingdoms n'est pas une vulgaire suite de TA, premier du nom, ou une simple extension. L'idée de changer un peu le graphisme et de coller des dragons à la place des robots pour se refaire beaucoup d'argent sur le dos des joueurs n'est pas vraiment le concept des p'tits gars de chez Cavedog. Je précise ça, parce que j'ai lu le mois dernier dans Joy de tels propos et je vous assure que dans ce canard y a vraiment des mauvaises langues ! Kingdoms est bien plus que cela. Tout d'abord, il s'agit d'un jeu se déroulant 10 000 ans avant TA, à une époque où la magie régnait sur le royaume. Fini les robots sans âmes et sans charme, et place aux mages, guerriers et autres unités fantastiques.

Les points forts de ce jeu sont au nombre de trois. Premièrement, l'aspect graphique : 65 000 couleurs, textures splendides, souci du détail, unités en polygones entièrement animées...

CARACTÈRISTIQUES

LES UNITÈS

Il y aura environ 40 unitÈs dans chacun des 4 camps, avec en principe (et contrairement ‡ TA) peu d'unitÈs communes entre les camps. Le camp de la Terre aura des troupes puissantes, celui de l'Eau de bons navires (Mmmm, surprenant), l'armÈe de l'Air comprendra des monstres et le Feu sera associÈ avec les morts-vivants, liches et autres momies. De plus, chaque armÈe sera plutÙt orientÈe du cotÈ des « Bons « ou des « Mauvais « : la magie des bons permettra de soigner et de construire tandis que celle des mauvais mettra l'accent sur la destruction.

LE MOTEUR

Outre des unitÈs un peu plus grosses que celles de TA, Kingdoms devrait proposer trois niveaux de zoom. Afin de gÈrer un terrain plus « vivant « et rÈaliste, ainsi que des effets de transparence, de brouillard et de lumiËre (pour la magie par exemple), ainsi que les couleurs 16-bits, le moteur utilisera les cartes accÈlÈratrices 3D. Par ailleurs, Cavedog s'Ètant rendu compte que la moitiÈ de leurs acheteurs jouaient online, Kingdoms sera TRES orientÈ vers le multijoueur.

LE GAMEPLAY

D'aprËs ce que l'on sait, Kingdoms fonctionnera avec deux types de ressources : la Mana d'une part pour jeter des sorts et crÈer des unitÈs, et le Margnium (me demandez pas, je ne sais pas). Les sites de ressources seront plus importants que dans TA et leur perte au cours de la partie sera un coup dur. L'IA tiendra compte des capacitÈs spÈciales des unitÈs, par exemple des crÈatures ImmunIsÈes aux attaques normales iront gaillardement friter du fantassin de base.







À VENIR CHEZ CAVEDOG

Beaucoup d'âneries ont été dites à propos des jeux de Cavedog ces derniers temps. Histoire de remettre les pendules à l'heure, voici un bref récapitulatif de leurs futurs jeux.

TOTAL ANNIHILATION 2
FIN 99

Il ne s'agit pas de Kingdoms, mais bel et bien d'un autre jeu. Cette suite est prévue pour fin 99. Rien de plus à préciser pour le moment.

GOOD & EVIL
ÉTÉ 99

À cheval entre le jeu d'aventure et de rôles, ce nouveau projet de Ron Gilbert sera entièrement réalisé en 3D temps réel et nécessitera une machine surpuissante.

ELYSIUM
ÉTÉ 99

Autre jeu action/aventure en 3D où vous dirigerez une petite équipe d'explorateurs à travers 40 épisodes se déroulant dans un monde mythique et délirant : loups-garous, galions volants, planètes extra-terrestre, etc.

Le jeu pousse le réalisme et l'atmosphère bien plus loin que TA. Il ne s'agit plus uniquement d'une excuse pour se mettre sur la gueule avec des robots mais bel et bien d'un vrai monde avec un scénario intéressant à la clé.

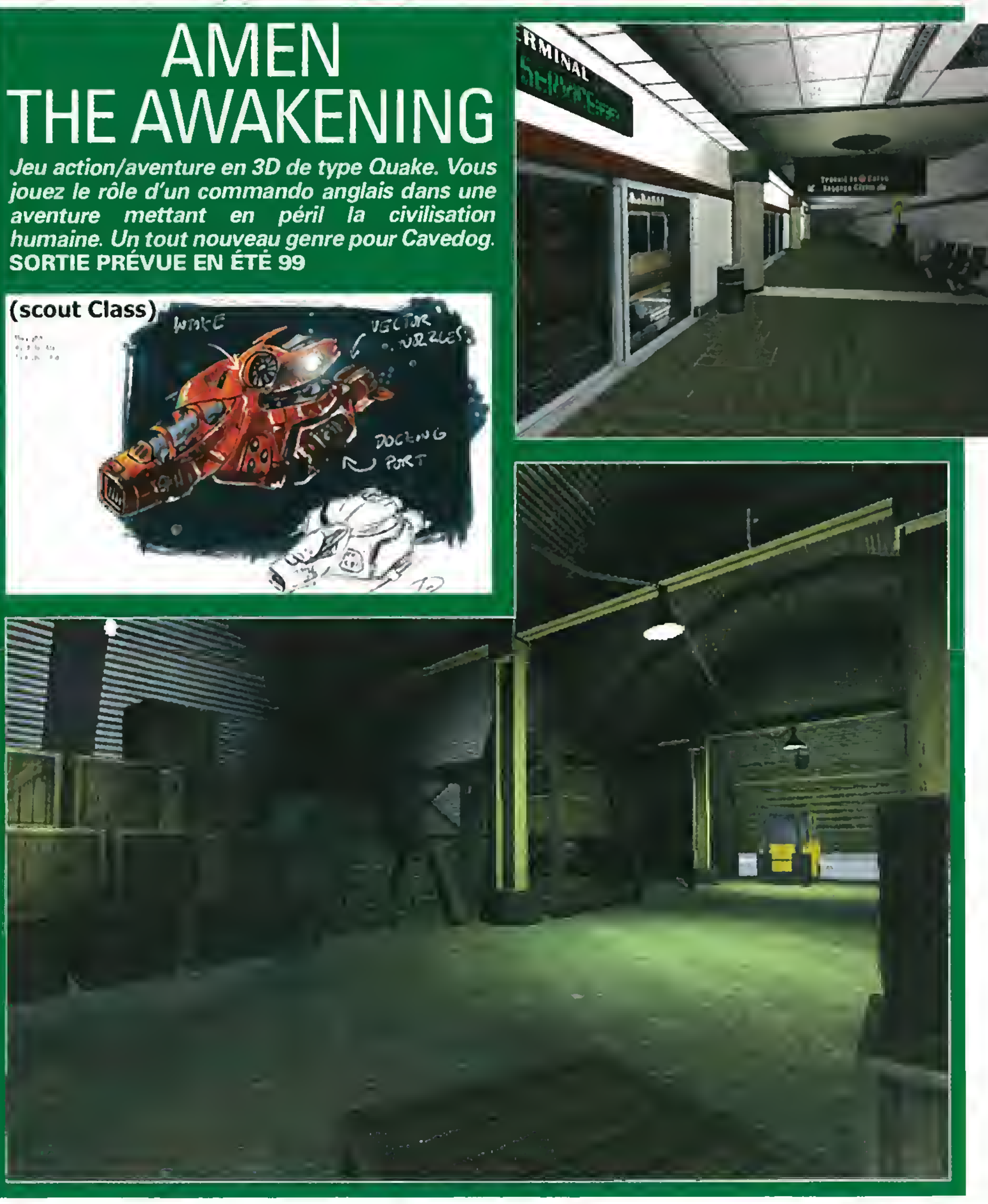
Deuxièmement, le moteur de jeu est remanié : «Tout doit être remis en question pour créer ce nouveau TA, et développer une jouabilité plus précise et encore plus stratégique. Au final, nous estimons conserver 30 % du moteur original», précise Cavedog. Ajoutez à cela un univers intéressant et c'est vous dire comment on a l'eau à la bouche.

Feu, eau, terre et air, 4 races basées sur les 4 éléments

J'en viens à mon troisième point : les 4 races distinctes. Elles sont basées sur les 4 éléments : feu, eau, terre et air. Chacune aura ses avantages et ses inconvénients et si la balance est bien gérée, cela permettra de développer des parties en réseau bien plus passionnantes. Un autre point qui va transformer les stratégies de jeu concerne l'utilisation du relief : «Nous espérons que les joueurs seront amenés à développer des tactiques de jeu beaucoup plus riches et à tirer parti des avantages de leur race pour contrôler le terrain».

En résumé - c'est comme ça que je le sens en tout cas - Kingdoms regroupe tous les aspects positifs de TA en termes de stratégie et de moteur de jeu, la complexité multiraciale d'un Starcraft et le thème toujours efficace de l'heroic-fantasy pour Warcraft. Promis, on vous prépare un dossier complet sur le sujet dès la rentrée. En attendant, jetez un coup d'œil à l'encadré ci-contre pour faire le point sur les jeux de Cavedog.

Trois points forts : aspect graphique, moteur de jeu remanié, et quatre races originales.



AMEN THE AWAKENING

Jeu action/aventure en 3D de type Quake. Vous jouez le rôle d'un commando anglais dans une aventure mettant en péril la civilisation humaine. Un tout nouveau genre pour Cavedog.
SORTIE PRÉVUE EN ÉTÉ 99



Les développeurs venaient montrer leur moteur, pas le jeu : du coup, les niveaux sont encore très vides.



Prey

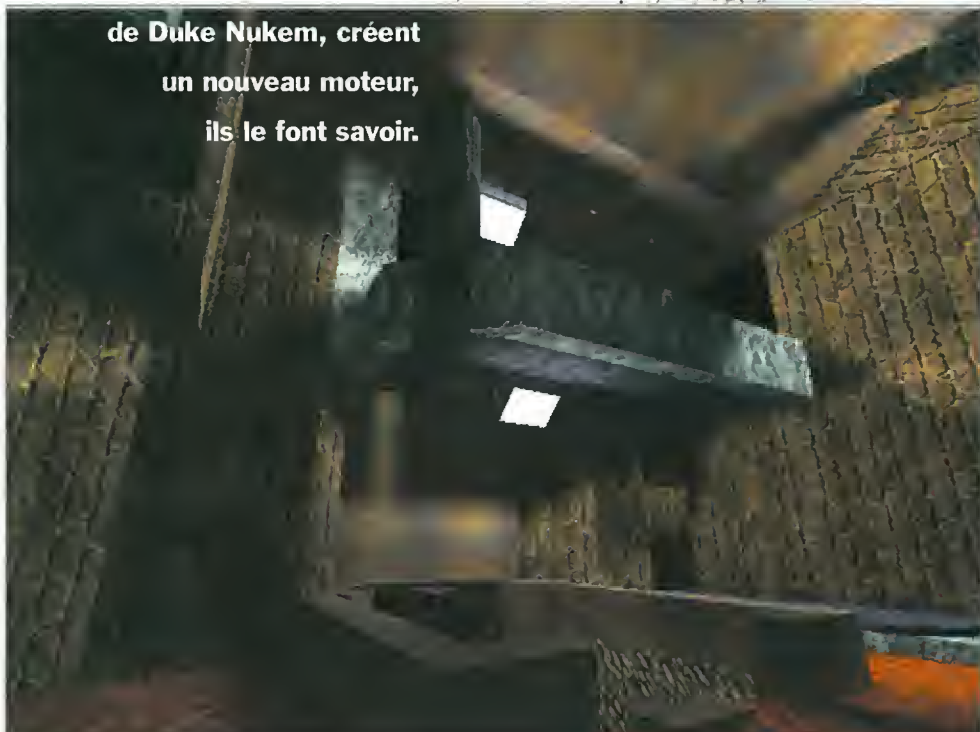
PC CD-ROM

GENRE QUAKE-LIKE
DEVELOPPEUR 3D REALMS
SORTIE PRÉVUE FIN 99

Au pays des Quakers, les moteurs sont rois. Alors quand 3D Realms, les développeurs de Duke Nukem, créent un nouveau moteur, ils le font savoir.

Au salon de l'E3 (comme partout ailleurs j'imagine), les choses les plus intéressantes se passent dans de petites pièces où l'on n'entre que sur invitation. Bon, à voir le nombre de personnes qui défilaient, j'ai eu la nette impression que tout le monde l'avait, cette invitation, mais qu'importe.

S'ils ont bel et bien acheté la licence du moteur de Quake 2 pour réaliser le nouvel opus des aventures de Duke, les petits gars de 3D Realms n'ont pas abandonné toute ambition pour autant. Ils travaillent en effet sur Prey, un nouveau Quake-like dont ils développent eux-mêmes le moteur. Ayant bien assimilé l'équation basique de la création actuelle de jeux vidéo (prenez un moteur, ajoutez-y un personnage, agitez fort et hop, quelle surprise, un quake-like), nos petits malins ont voulu créer un nouvel héros emblématique, qui puisse rivaliser en popularité avec les stars de pixels du jour : ainsi est né Talon Brave, un jeune américain d'origine indienne qui va être entraîné dans une aventure de proportions épiques où il affrontera plusieurs espèces d'extraterrestres dont les très mystérieux Keepers.



Un concurrent sérieux pour Unreal

Encore un scénario à la "Tire donc dans le tas que j'y voie plus clair", me direz-vous. Et je vous répondrai que je n'en ai aucune idée : ce n'était pas la démo d'un jeu, c'était celle d'un moteur. Le jeu proprement dit (design des niveaux, scénario, etc.) ne semblait pas très avancé, ou plus exactement, seuls les éléments qui permettaient de mettre en valeur la puissance et



Preditor est l'outil 3D développé par 3D Realms pour créer le jeu. Il sera fourni avec la version complète.





l'avance technologique du moteur étaient présents. Et je peux vous dire que c'était efficace : même blasé que j'étais par tous les Quake-like et autres Unreal-like présents sur le salon, la démonstration de Paul Schuytema (le chef de projet) m'a laissé sur place, hébété, plein de pixels dans les yeux. Le gars Paul, pour commencer, il lance le jeu tranquillou, hop, atterrit dans une pièce et là il allume un mur à la grenade. Le mur se casse la gueule. Comme un vrai, avec des débris qui rebondissent et tout. Hilare, il recommence avec un autre, et broum, un autre mur de moins. Là, content de lui, il se met à allumer le pilier de soutènement de la pièce avec ses grenades, et voilà que le plafond lui tombe sur le coin du nez. Du coup, quand il nous a dit que dans Prey, tout ce qu'on voyait était sous forme d'objets 3D, on l'a cru, forcément.

Gros tech is good tech

Après, toujours très souriant, il nous a fait le coup des niveaux de transparence. J'explique : il nous emmène dans une pièce du jeu, fait jouer un mécanisme et une partie du plafond s'ouvre. On se trouve en fait sous un bassin d'eau situé dans une pièce à l'étage au-dessus. Bien entendu, tout cela est hyper détaillé et hyper texturé, en couleur 16 bits et tout le tremblement. Là, on voit la pièce d'au-dessus à travers l'eau du bassin, les hauts buildings à travers les verrières de celle-ci et le soleil au-delà des buildings, avec paf un coup de lens flare dans la gueule à travers tous ces niveaux successifs. Déjà, on était tétanisé rien qu'à l'idée du nombre de polygones qui devaient être affichés, et voilà que le gars Paul fait de violents mouvements avec sa souris pour nous prouver que tout était très fluide. Gloups. Autant vous dire qu'il n'était pas mécontent du tout de son petit effet. La "Portal Technology" qu'il appelle ça. Une autre application marrante de cette technologie consiste en la possibilité de créer dans le jeu des portails de téléportation à travers lesquels on peut voir, comme des fenêtres ouvertes sur des pièces très éloignées : on peut espionner ou tirer à travers eux, ce qui ouvre des possibilités incroyables en deathmatch, vous en conviendrez.

La guerre des moteurs est déclarée

Comme pratiquement partout sur le salon, la bécane de démonstration était un Pentium II 266 MHz avec une 3Dfx2 à l'intérieur, mais il est beaucoup trop tôt pour savoir quelle sera la configuration minimale du jeu. Une chose est sûre,

Quand 3D Realms, les créateurs de Duke Nukem 3D, crée un nouveau moteur.

Prey utilise au maximum les capacités des cartes accélératrices 3D, et il est donc permis de penser qu'il sera optimisé pour l'AGP. Je n'ai pas vu grand-chose du jeu lui-même, mais je suis sorti absolument époustouflé par les capacités du moteur, ce qui était le but de la manœuvre. C'est une façon plutôt pas bête de se placer dans la guerre commerciale que se livrent actuellement les moteurs Quake 2 et Unreal. À suivre, donc.



Éclairages dynamiques, couleurs 16 bits en haute résolution, textures belles à pleurer, Prey est à l'avant-garde technologique des Quake-like.



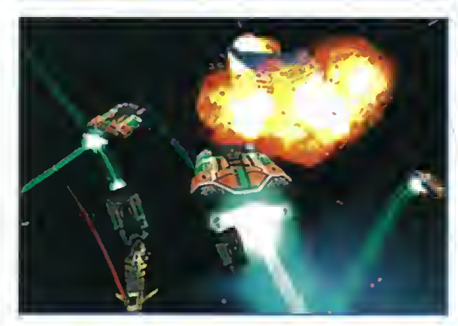




La qualité du graphisme et des effets spéciaux est digne de bien des séquences cinématiques.







Homeworld

PC CD-ROM

GENRE	STRATÉGIE TEMPS RÉEL
DEVELOPPEUR	RELIC ENTERTAINMENT
SORTIE PREVUE	AUTOMNE 98

Au royaume des "stratégie temps réel", entre C & C 2 et Total Annihilation : Kingdoms, je ne serais pas étonné qu'il y ait une place de choix pour un outsider nommé Homeworld.

Dans un coin du salon, sous un pilier du stand Cendant (l'énorme entité qui regroupe entre autres Sierra et Blizzard), au milieu d'un hall plutôt destiné au matos, nous sommes tombés sur une poignée de Canadiens modestes qui faisaient, l'air de rien, la démo du jeu de stratégie le plus alléchant du salon.

C & C dans l'espace infini

Depuis combien de temps attendez-vous un jeu de stratégie en temps réel dans l'espace ? Vous savez, l'espace, pas celui tout aplati qui sert uniquement de décor comme dans











Starcraft, non, le vrai espace : en trois dimensions, avec des vaisseaux qui peuvent attaquer par en dessous, par au-dessus, comme dans X-Wing vs Tie, quoi. Je sais pas vous, mais moi je rêve depuis des années d'un Wing Commander en version stratégie : pouvoir construire différents types de vaisseaux (intercepteurs, chasseurs furtifs, bombardiers, frégates, croiseurs interstellaires, stations orbitales, porte-aéronefs, etc.), ou élaborer tactiques et groupes de combat comme dans Total Annihilation, tout en ayant en plus la possibilité de définir les formations de vol. C'est bien simple, rien que d'y penser, j'en ai des frissons de plaisir.

Du Space Opera, du vrai

Si j'en crois ce que j'ai vu, il y en aura pour tous les goûts : les affamés du combat comme moi se régaleront avec les différentes unités possibles, les contemplatifs pourront, eux, admirer la beauté incroyable du graphisme depuis le point de vue de leur choix avec la caméra mobile (toutes les unités sont en 3D et animées : par exemple, les canons ou les tourelles de tir suivent leur cible).



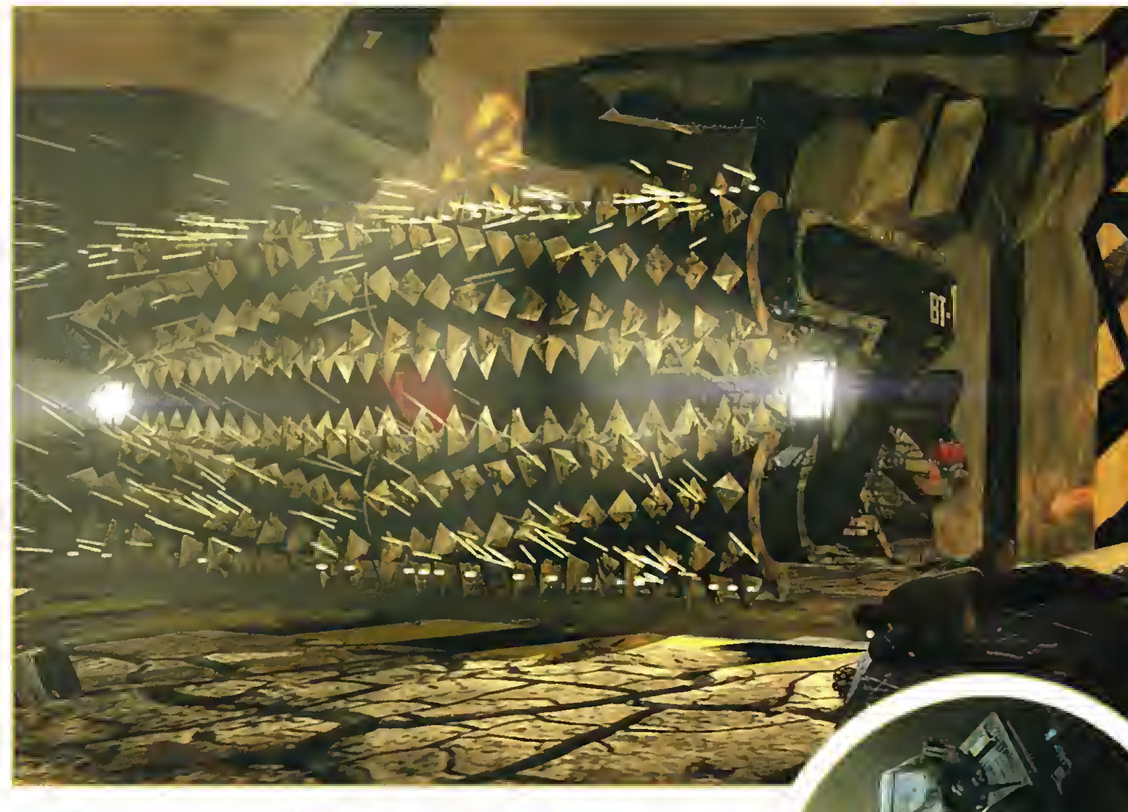


Homeworld demandera une configuration moyenne (ils annoncent P166 avec 16 Mo minimum) et il gèrera les cartes d'accélération 3D, qui seront à mon humble avis pratiquement indispensables vu la débauche d'effets et d'objets 3D utilisés. Il y aura bien entendu un mode multijoueur (jusqu'à 8 joueurs en réseau local ou par Internet) et un serveur Internet dédié : Won.net. Si la jouabilité est à la hauteur, l'automne va être au Space Opera.









Command and Conquer Tiberian Sun

PC CD-ROM

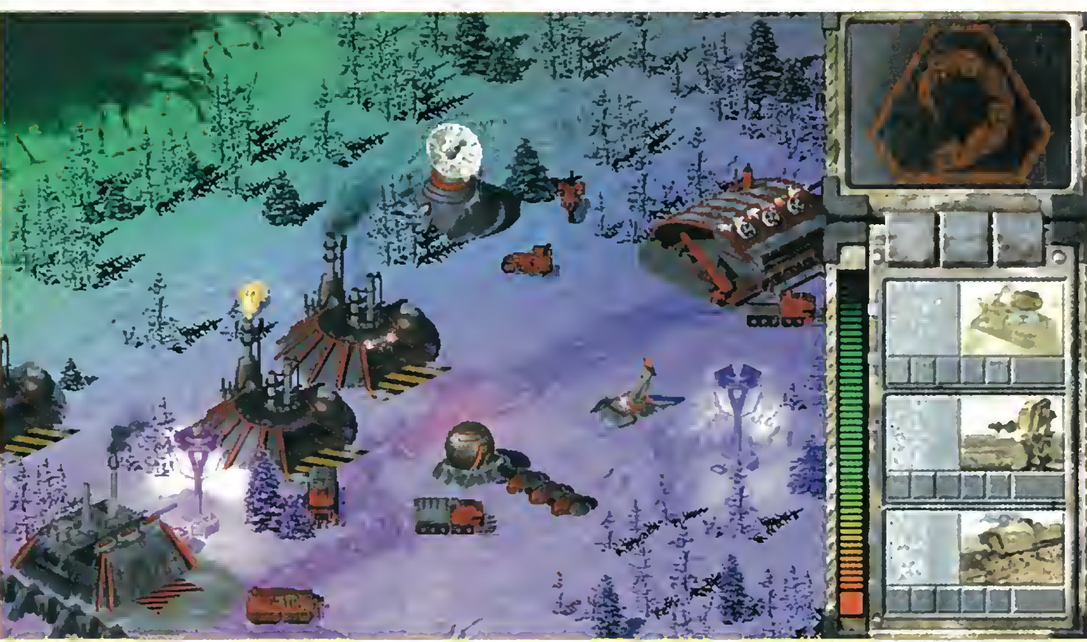
GENRE STRATÉGIE TEMPS RÉEL
DÉVELOPPEUR WESTWOOD
SORTIE PRÉVUE NOËL 98

La suite très attendue des C & C était au rendez-vous d'Atlanta, et nous avons pu jouer avec une version de démonstration. C'est beau, c'est très beau.



Nous sommes au XXIe siècle, après la première guerre du tibérium. Ce minerai a ravagé la planète qui ressemble désormais à un immense terrain vague. Pendant que le GDI, avec ses marines et son centre de contrôle orbital, lutte pour maintenir la paix à la surface de la Terre en sauvant la population (enfin, une partie...) des effets du tibérium, le vilain Kane renaît de ses cendres et prépare une révolte souterraine à l'aide d'unités terroristes, de soldats mutants et de puissantes armes secrètes.









Un nouveau moteur 3D

Comme vous pouvez le constater, les camps en présence n'ont pas changé. Le NOD et le GDI se battent toujours pour la seule ressource du jeu, le tibérium. On notera au passage que cette fois, il se présente sous plusieurs formes, dont certaines assez dangereuses ce qui rend quelquefois sa récolte risquée. La grande nouveauté de Tiberian Sun, c'est le passage à la 3D. Westwood a développé un moteur original, qui permet de gérer tous les effets attendus d'un jeu aujourd'hui (éclairages dynamiques, lumières colorées, physique réaliste, etc.), sans pour autant réclamer une carte accélératrice (qu'ils disent, en tout cas). Ce prodige se fait grâce à l'utilisation de la technologie Voxel pour la création et l'affichage des unités en lieu et place des calculs de polygones, qui ralentissent le jeu lorsqu'il y a beaucoup d'unités et d'effets à gérer. Ce que je peux vous dire, c'est que graphiquement, sans être révolutionnaire d'aspect, c'est assez impressionnant esthétiquement, surtout lorsque l'action a lieu de nuit (car il y a des scénarios nocturnes).

De nombreux enrichissements tactiques

Le terrain va encore une fois jouer un rôle très important tactiquement : outre qu'il se creuse et se déforme au fur et à mesure des combats (jusqu'à l'apparition de cuvettes et de ravins), il comprend des lacs ou rivières susceptibles de geler, des forêts qui prennent feu, des vents charriant des gaz empoisonnés, et jusqu'à des tempêtes ioniques pouvant endommager vos unités. On pourra construire et détruire des ponts, ainsi que se déplacer aussi bien au-dessus qu'en dessous de la surface du champ de bataille. Pas de bateaux, ni de sous-marins, mais des hovertanks glissant sur le sol ou sur l'eau, des unités d'infanterie équipées de réacteurs pour franchir falaises et précipices, des systèmes de défense par champ de force, des "générateurs furtifs" pour rendre sa base invisible et même un personnage féminin qui tiendrait la dragée haute à Tanya. Quand j'aurai ajouté que l'expérience est prise en compte et que les unités "vétérantes" gagnent en résistance et en diverses capacités, vous me direz : «Apprend-moi quelque chose que Morgan n'a pas déjà évoqué dans son reportage du mois de mai !». Eh bien il y aura un générateur aléatoire de carte pour le multijoueur, voilà. Et là, tout est dit.











Ultima Ascension

PC CD-ROM

GENRE	JEU DE ROLES/ACTION
DEVELOPPEUR	ORIGIN
SORTIE PREVUE	DEBUT 99

L'idée d'adopter une toute nouvelle technologie (3D temps réel) pour le dernier volet de la saga des Ultima semblait être une très bonne idée. Le résultat obtenu, pour le moment, est un peu déconcertant et l'orientation "action" que prend le jeu risque de décevoir bien des fans.

Ah ! On pourra dire qu'ils nous l'auront fait attendre, ce dernier volet de la saga des Ultima. En arrivant sur le salon, je me suis jeté sur le premier démonstrateur pour voir enfin à quoi ressemblait cette nouvelle mouture d'Ultima IX. Arg, ça m'a fait un choc ! Je savais qu'ils voulaient axer le jeu vers un plus grand public, mais à ce point je ne m'y attendais pas. J'ai cru voir l'un de ces 50 clones de Quake actuellement sur le marché : action/aventure qu'ils appellent ça ! Bon d'accord, il s'agit toujours d'un jeu de rôles dans le monde de Britannia, et Richard Garriott ne peut pas nous faire un jeu sans profondeur mais... ben après l'avoir regardé en détail et parlé avec M'sieur Richard une grosse demi-heure, je vous assure que j'ai des doutes quant à l'orientation que tout cela prend.

Certes, il veut faire de son mieux le bougre (voir interview), c'est indéniable, mais pour l'instant la 3D est plutôt moche. Il s'agit bien sûr d'une version alpha, ce qui leur laisse le temps de l'améliorer, mais j'ai







C'est la première fois qu'Origin se met à la 3D.



On pourra dire qu'ils nous l'auront fait attendre, ce dernier volet de la saga des Ultima.

quand même l'impression qu'à vouloir en faire trop, ils ne parviendront à rien faire du tout. J'en arrive même à penser que ça ressemble de plus en plus a King Quest VIII pour tout dire... Sob ! Pourtant je ne peux m'empêcher d'espérer que le résultat final sera à la hauteur, et je sais pertinemment que j'y jouerai quand même. Le hic c'est que finir une saga en utilisant une nouvelle technologie n'était peut-être pas une si bonne idée. Surtout quand c'est la première fois qu'Origin se met à la 3D dans ses jeux de rôles. Quand on se souvient du triste Ultima 8, brrr... Tout ça n'est qu'une impression de salon mais je vous assure que j'ai un mauvais pressentiment.

Le gardien est de retour

Mais où ai-je la tête ? Avec tout ça j'en oublie même de donner un peu de faits concernant le jeu. Tout d'abord l'histoire : vous l'imaginez, le Gardien est de retour et le mal sévit à nouveau dans Britannia. En tant qu'Avatar, il va être temps de mettre un terme définitif à cette plaie béante qui nous les casse depuis tant d'épisodes. Le jeu utilise des effets de lumière en temps réel, un son à effet volumétrique (splendide d'ailleurs), et supporte les cartes Voodoo 2 et les bus AGP. Vous rencontrerez une centaine de personnages avec lesquels interagir et une cinquantaine de monstres différents. Une quarantaine d'armes et autant de sorts vous permettront de venir à bout des plus récalcitrants. Pour le moment, le jeu est prévu sur 2 CD (Richard nous a confié qu'une version DVD lui plairait pas mal, mais que le marché n'était pas encore prêt) et enfin il devrait sortir pour septembre cette année. Officiellement bien sûr, parce qu'officieusement ils ne tiendront jamais leurs délais. J'imagine qu'une version pour début 99 paraît plus réaliste.

RICHARD GARRIOTT, CHEF DE PROJET

Joystick : Ultima IX, c'est un jeu d'action ou bien un jeu de rôles ?

Richard Garriott : Les deux. L'action est en effet un élément clé qui dynamise le jeu mais cela reste tout de même un Ultima, avec un scénario complexe, des tonnes de rencontres, des énigmes... J'ai voulu mettre en avant l'aspect réaliste du jeu de rôles sans les contraintes. Par exemple, on contrôle tout à l'aide de la souris et les compétences (création du personnage) ont été réduites au minimum pour ne pas rebuter les néophytes. Pour conserver malgré tout la densité d'un jeu de rôles, le joueur pourra choisir des orientations pour son perso. Au début, il sera exclu de maîtriser "langage avec les animaux". Il est logique de savoir d'abord survivre avant de s'intéresser à des compétences plus diversifiées. C'était l'un des gros reproches concernant Ultima Online et que nous avons tenu à prendre en compte pour Ascension. Avec l'expérience, un arbre des compétences se "déroulera" et permettra de rendre plus complexe son personnage. Même chose pour le combat. J'ai reproduit l'aspect réaliste des combats. Le jouer devra bouger, parer, frapper au bon moment comme un vrai jeu d'action. Pour simuler la progression en expérience du personnage, nous avons créé le système suivant : initialement, vous ne connaissez qu'un type d'attaque, l'estoc. Avec l'expérience, votre perso découvrira une technique pour frapper de taille (bien plus efficace contre les squelettes). Puis ensuite des combinaisons de coups, etc.

Joy : Tout de même, ce sera une première pour Origin d'intégrer l'univers d'Ultima avec de la 3D temps réel...

R.G. : C'est une opportunité formidable. Les technologies actuelles de 3D en temps réel nous permettent de pousser à l'extrême le concept des JdR. En introduisant une météorologie ou un cycle des jours/nuits par exemple. Bien sûr ceux-ci ont un effet réel sur l'environnement graphique et sonore. On obtient un niveau de réalisme sans comparaison avec le passé et ça en vaut vraiment la peine. Mélanger la densité d'un Ultima avec cette technologie n'est pas très évident car le jeu est bien plus grand et complexe qu'un Quake par exemple. Toutefois je crois que nous y parviendrons.



Joy : Ce projet dure depuis des lustres : vous avez changé le moteur de jeu pour passer de "3D isométrique" à "3D temps réel" en vue de dessus, puis maintenant en "vue subjective rapprochée". Qu'est-ce qui s'est passé ?

R.G. : Il nous a fallu un certain temps pour aboutir au moteur de jeu actuel, en effet. Plus le temps passait, moins le projet correspondait à mes attentes. Alors j'ai repris mon poste de conception et laissé à de nouvelles recrues toutes mes anciennes fonctions de management chez Origin. Ensuite, j'ai remis les mains dans le cambouis, ce qui est finalement ce que je fais de mieux et qui me plaît dans un jeu vidéo. J'ai ensuite recréé une équipe pour réaliser le jeu selon mes idées initiales. Les précédents chefs de projet n'étaient pas mauvais, mais j'aurais dû réaliser plus tôt que nous ne prenions pas de bonnes directions. Depuis, je me suis même remis à programmer et j'adore ça. Pour le reste, de nouvelles recrues provenant de chez Westwood ou Virgin se chargent des aspects administratifs. Pour l'anecdote, Ed Del Castillo, le chef de projet de Command & Conquer et Red Alert, nous a aussi rejoint pour s'occuper de Firaxis. Depuis, tout va pour le mieux et nous focalisons nos efforts dans les bonnes directions.







Everquest

PC CD-ROM

GENRE RÔLES SUR INTERNET
DÉVELOPPEUR SONY OF AMERICA
SORTIE PRÉVUE FIN 98

Alors là, je dis ça tue. Nous avions été les premiers à vous coller la face sur Everquest il y a quelques mois dans la rubrique Réseau. Après ce que nous avons vu à l'E3, on peut affirmer sans crainte que Everquest est bien parti pour se tailler une part de roi dans le gros gâteau du jeu de rôles sur Internet. Miam !







A mon avis, le jeu d'aventure à l'ancienne est mort. Pouf ! Dead, enterré... Il devrait bientôt laisser la place à des jeux sur Internet où les actions de l'ensemble des participants constitueront une énorme aventure commune. Yep, Ian, que j'me suis dit, c'en est fini de toutes ces saloperies de Machin Quest. Faut avouer que j'ai jamais aimé le genre, et qu'après avoir assisté à la présentation d'Everquest j'avais encore moins envie de me retrouver face à une porte avec un trombone et un bout de chewing-gum.

En matière de jeux de rôle sur Internet, on en était encore aux balbutiements avec Meridian 59, Ultima Online et divers Muds d'un autre âge. Difficile d'être complètement satisfait. Un graphisme moyen, des connections aléatoires : il y avait toujours quelque chose qui clochait et "rôler" sur le Net était un sport réservé aux riches, aux pistonnés ou aux Américains (c'est la même chose, d'ailleurs). C'est alors que nous est apparu, dans un éclair de feu avec fanfares et grondements de tonnerre, Sony le conquérant qui, après avoir mastérisé une bonne partie de l'univers console, a décidé de se faire une place au soleil du Net. Everquest va être beau, super beau et vu les capacités des serveurs (1 000 joueurs par serveur ; nombre de serveurs théoriquement illimité), suffisamment grand pour accueillir confortablement la flopée de joueurs aventureux et rôlistes sur les bords.

- "Alors comme ça vous avez prévu de nous installer un beau serveur en Europe ?"
-"Euh, c'est quoi l'Europe ?"

Bon, c'est sûr, pour l'instant les Ricains n'ont pas percuté sur l'Europe. Pourtant, avec les moyens dont dispose Sony, si Everquest connaît le développement qu'il mérite, on peut raisonnablement s'attendre à des connections rapides avec des bécanes de ce côté-ci de l'Atlantique. D'ailleurs si c'est pas le cas, je retourne là bas pour leur péter la gueule.

Des ogres, des trolls, des nains, des meufs, des magiciens, des voleurs, des... pas moins de 12 races et 14 classes (et multi-classes) nous attendent dans Everquest. Il y aura





En matière de jeux de rôles sur le Net, on en était aux balbutiements.

plus d'une quarantaine de compétences différentes mais comme chaque classe ne pourra pas toutes les maîtriser, les joueurs seront bien avisés de se rassembler en équipes de persos complémentaires. Par exemple le clerc (qui pourra guérir) sera une recrue de choix dans une escouade de gros bills. Remarquez, rien ne vous empêchera de jouer en cavalier seul. Le monde d'Everquest va être gigantesque. Un monde de souterrains, de tours, de cryptes avec diverses espèces de monstres, des systèmes économiques, des alliances et autres fourberies politiques. Il y aura des milliers de quolifichets à récupérer, pour certains magiques, y compris des artefacts de grande puissance, mais plus rares bien évidemment. Il y aura des centaines de sorts à apprendre. Il y aura cinq énormes continents à explorer, des zones aquatiques et même d'autres dimensions et plans parallèles à découvrir. Bref, il y aura de quoi voir venir.

Et pis c'est déjà magnifique. Le moteur exploite Direct3D avec son cortège de cartes accélérées. Les effets de lumière pullulent, l'interaction avec le décor est omniprésente. Les personnages sont représentés en 3D, ce qui offre toutes les subtilités en matière de vues caméras multiples : vue à la première personne comme dans un Quake mais aussi vue objective comme dans Tomb Raider. Mieux, on pourra choisir une vue de haut pour faciliter les tactiques en combat. Le noble chevalier humain, le voleur elf vicieux ou le mago surpuissant qui sommeille en vous ne devrait pas s'en plaindre, c'est certain.

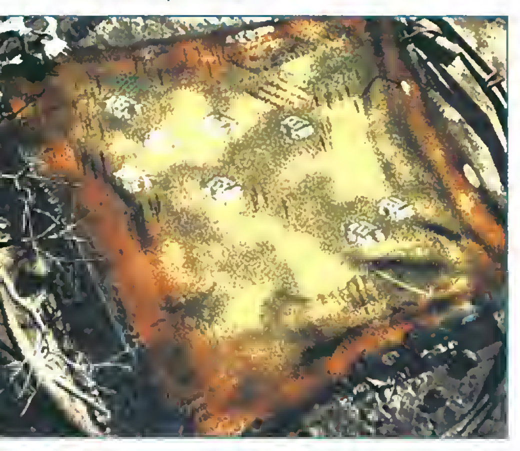


Une interface simple et intuitive et une vue en 3D isométrique pour aller au plus vite là où vous le souhaitez.





Des dizaines de lieux au look apocalyptique attendent le héros, qui peut décider de jouer les anti-héros, d'ailleurs.



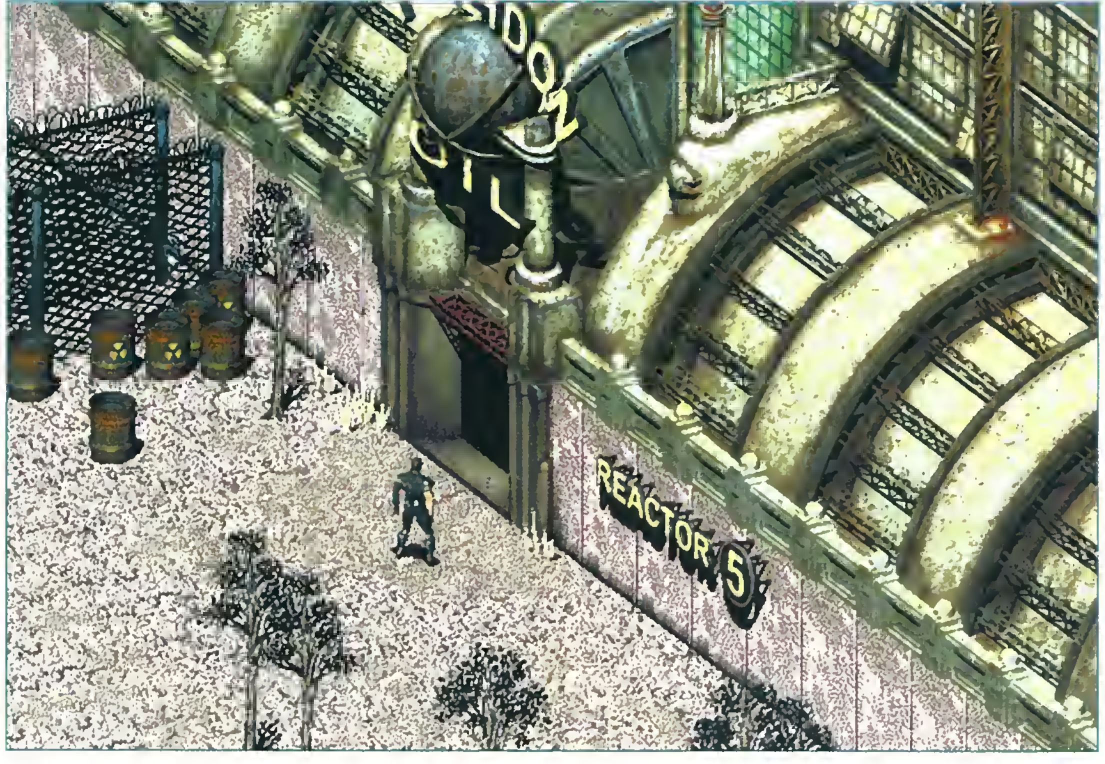
Fallout 2

PC CD-ROM

GENRE	JEU DE RÔLES
DÉVELOPPEUR	BLACK ISLE
SORTIE PRÉVUE	FIN 98

Fallout, premier du nom, avait déjà fait des heureux ; le second volet des aventures post-nucléaires du descendant du héros du premier jeu devraient littéralement nous faire triper.

Elu - à juste titre - meilleur RPG de l'an passé, Fallout, avec son univers baroque et apocalyptique, avait su séduire un grand nombre de passionnés. «Pour l'occasion, nous avions designé, créé et inventé, sur papier, des quantités industrielles d'objets, de vêtements, de lieux... Un artwork des plus riches.» Que propose la suite ? «Un monde plus vaste, pour commencer», enchaîne sieur Demalt, le producer du jeu chez Interplay. «Les êtres humains rencontrés en cours de partie sont, en outre, beaucoup plus réactifs.» En toute logique, un gros effort a été effectué sur l'intelligence artificielle. A la question, «Dites, m'sieur, on nous a dit qu'il était possible, dans le jeu évidemment, de se marier puis d'utiliser son épouse pour gagner un peu d'argent ? C'est vrai ou c'est du pipo ?», le producer se marre et répond, amusé : «Cela fait effectivement partie du type d'action que le héros peut faire ou demander de faire à autrui dans Fallout 2.» Les deux journalistes allemands présents dans la salle s'inquiètent... «Quoi, on peut jouer les maque-





Dans les mines, les pièges sont multiples. L'Indiana Jones du futur a intérêt à faire gaffe.

L'affrontement avec le garde du pont de corde semble inévitable, non ? Grillez-le avec un plaisir non dissimulé !

reaux dans ce truc ?» Réponse encore de l'intéressé : «Pas tout à fait, mais euh...» D'accord, on a pigé. Fallout ou Mad Max version trash risque d'en étonner plus d'un. Offrez-le au prêtre du village comme cadeau de Noël, tel est notre meilleur conseil !

Mad Max en plus trashouse

«Fallout 2 vous catapultera dans un monde où les drogués courent les rues aux côtés des prostiputes, où vous avez, par conséquent, le choix entre agir bien ou mal.» Cependant, loin d'être manichéen dans son concept, le scénario fourmille de trouvailles intéressantes. La vue en 3D isométrique vous aidera sans conteste à dénicher le saint Graal, appelé aussi Garden of Eden Creation. Un machin destiné à rétablir la paix face au chaos qui prend chaque jour plus d'ampleur dans la Nouvelle République de Californie, cinquante ans après Fallout. «De nouveaux lieux ont été implémantés, comme Reno et San Francisco. De nouvelles armes, plus puissantes et pourvues d'effets plus visuels aussi... » Ah, cramer un passant au hasard, par pur plaisir ! Le pied. Electrifier une grand-mère, faire péter une usine avec ses ouvriers... Voilà le vrai chic post-atomique.

Les Allemands ne pourront pas y jouer

Cynique Fallout ? Moins qu'un marchand d'armes de la vraie vie en tout cas...

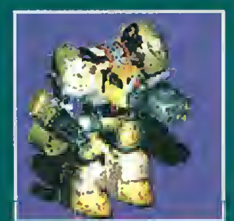
Violent, Fallout 2 ? Virtuellement, oui. Le réalisme est tel qu'une quinzaine de personnes bossent comme des dingues à l'élaboration du soft. Quant à ceux qui se plaignaient de la trop grande importance apportée à l'argent dans Fallout premier du nom, ils vont forcément applaudir en lisant : «Cette fois, le joueur devra compter sur la ruse plus que sur l'argent présent sur son compte en banque pour progresser. En clair, mieux vous utiliserez les qualités de votre équipe (six personnes simultanément au maximum), plus vite vous avancerez.» Enfin, Fallout 2 n'est aucunement linéaire, vous agirez par conséquent comme bon vous semble. Le tout est de parvenir à survivre dans ce monde dégénéré.

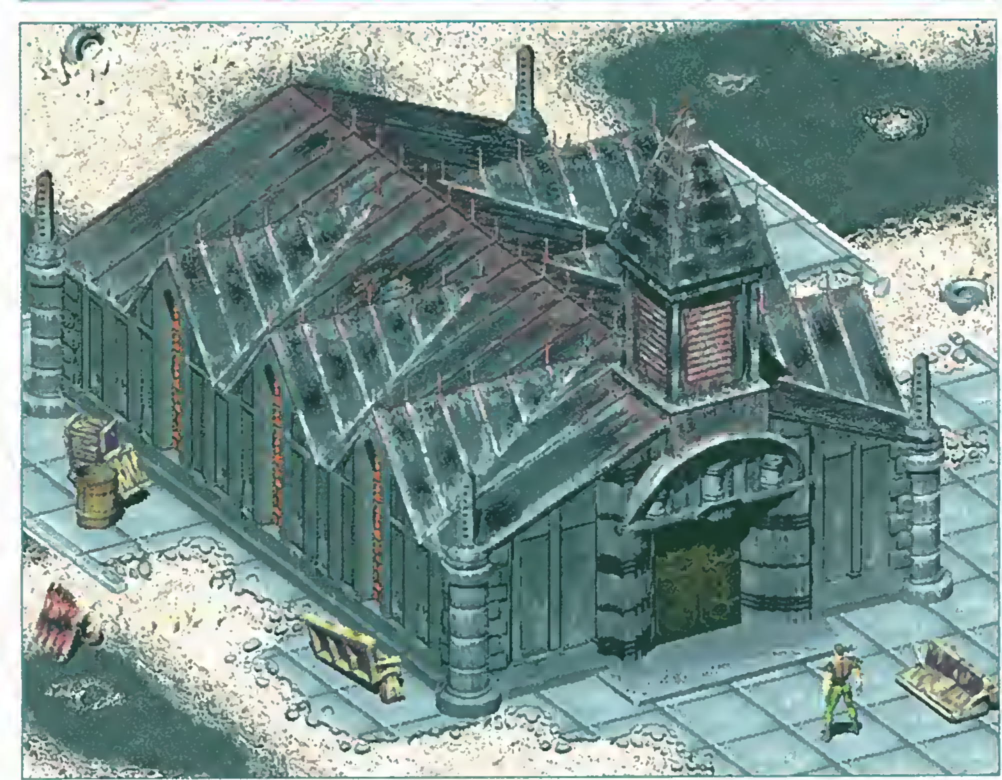


DES MODELS 3D FINEMENT ANIMÉS

Humains, cyborgs, monstres en tous genres, robots... La faune et la flore de l'univers de Fallout 2 ont bénéficié des efforts conjugués d'une équipe de perfectionnistes. Lorsque vous aurez, à vos côtés et à vos ordres, un chien cyborg prêt à mordre le premier venu, vous comprendrez mieux.







Une église qui pourrait aisément figurer dans le plus flippant des films d'horreur.







Forgotten Realms Baldur's Gate

PC CD-ROM

GENRE JEU DE RÔLES
DEVELOPPEUR BIOWARE
SORTIE PREVUE FIN 98

Ce n'est pas la première fois qu'on vous en parle... Et pour cause ! Baldur's Gate est sans conteste LE jeu de rôles «advanced Dungeons & Dragons» le plus attendu sur micro cette année. De fait, les images le prouvent, ce soft promet d'être exceptionnel, une fidèle adaptation destinée aux nombreux fans. Alors, quels z'héros allez-vous sélectionner, des brigands, des mages ou de craquantes walkyries en culottes courtes ?

L'équipe de développement est à l'origine d'un soft qui avait fait date en son temps, Shattered Steal sur PC. Quelques années plus tard, les voici aux commandes d'un titre à faire piaffer d'impatience les rôlistes de tous bords. Forgotten Realms : Baldur's Gate a pour objectif - précis et particulier - de vous plonger au cœur du monde tourmenté et fantastique de Dongeons & Dragons. «Nous nous sommes tapés une bonne vingtaine de volumes d'AD&D avant de nous attaquer à la programmation à proprement parler», confiait le représentant de Bioware lors de notre venue. Les yeux rouges de n'avoir pas dormi depuis quelques nuits, il laisse malgré tout transparaître une certaine fierté à l'égard du projet. «De cette lecture intensive a résulté un scénario inédit, compilation de ce qui nous semble être le top du top en AD&D.»

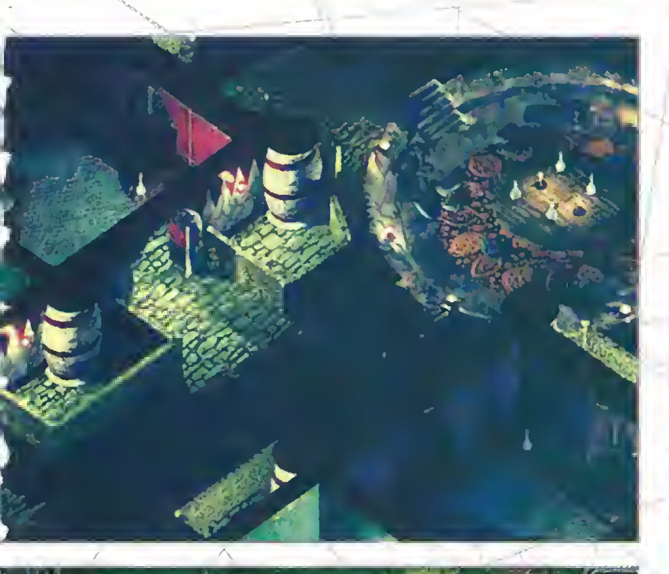
Comme un bouquin, avec sept chapitres

Du coup, Baldur's Gate se compose de sept chapitres distincts au cours desquels, vous, jeune orphelin aux pouvoirs mystérieux, rencontrez une multitude de personnages plus ou moins farfelus. Votre but ultime ? Découvrir QUI vous êtes ! Un prince, le fils caché d'un roi, un extraterrestre, le frère jumeau de l'Homme au masque de fer ? Mystère et boule de gomme. En début de partie, vous définissez chacune des caractéristiques physiques et mentales de ce p'tit gars sympathique et courageux. Ensuite, sur cette terre où les elfes noirs et les dragons sont pléthore, à vous de jouer. Dénichez jusqu'à cinq partenaires, mercenaires prêts à - presque - tout pour vous servir et vous aider à dénouer l'énigme de votre vie. Via une vue en 3D isométrique, vous appréciez parfaitement ce qui se déroule à l'écran. «Nous avons créé cinquante aires de jeu, que ce soit des «donjons», des villages, des forêts (ndrc : je me répète à chaque fois mais «Dungeon» signifie en anglais «cachot» et ça m'énerve de le voir traduit par «Donjon», même s'il est trop tard pour rebaptiser le célèbre jeux de rôles Cachots et Dragons)... Sachant que chacune de ces aires sont de grande surface. « Et ce charmant producer d'insister lourdement sur le terme «grande». En clair, pas moins de dix mille écrans sont à parcourir, seul ou accompagné.

Une équipe pleine de poigne et de tranchant

Dans Baldur's Gate, l'un de vos principaux objectifs est, naturellement, de trouver main forte. Le recrutement s'effectue au gré de l'aventure et selon vos attentes parmi vingt-quatre héros dotés de caractéristiques propres. Ainsi, vous pouvez davantage opter pour une équipe majoritairement composée de nains, de barbares

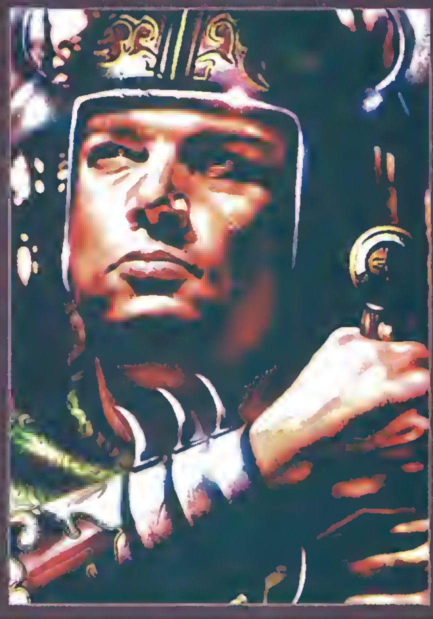


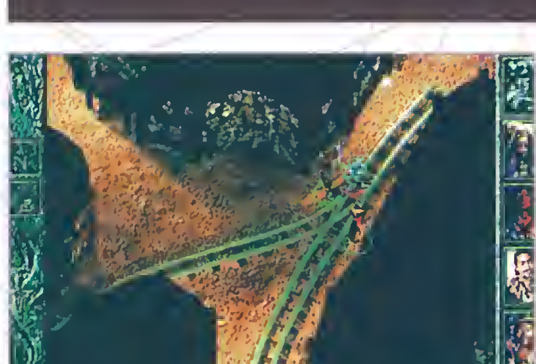


DES VISAGES CONNUS

Si, un jour, complètement par hasard, vous vous baladez du côté des locaux de Bioware, ne soyez pas surpris de trouver une certaine ressemblance entre les visages des membres du staff et les personnages du jeu. Le designer des z'héros s'est effectivement inspiré de modèles live avant de les implanter, complètement relookés façon heroic-fantasy, dans l'aventure. L'exemple avec ces photos.

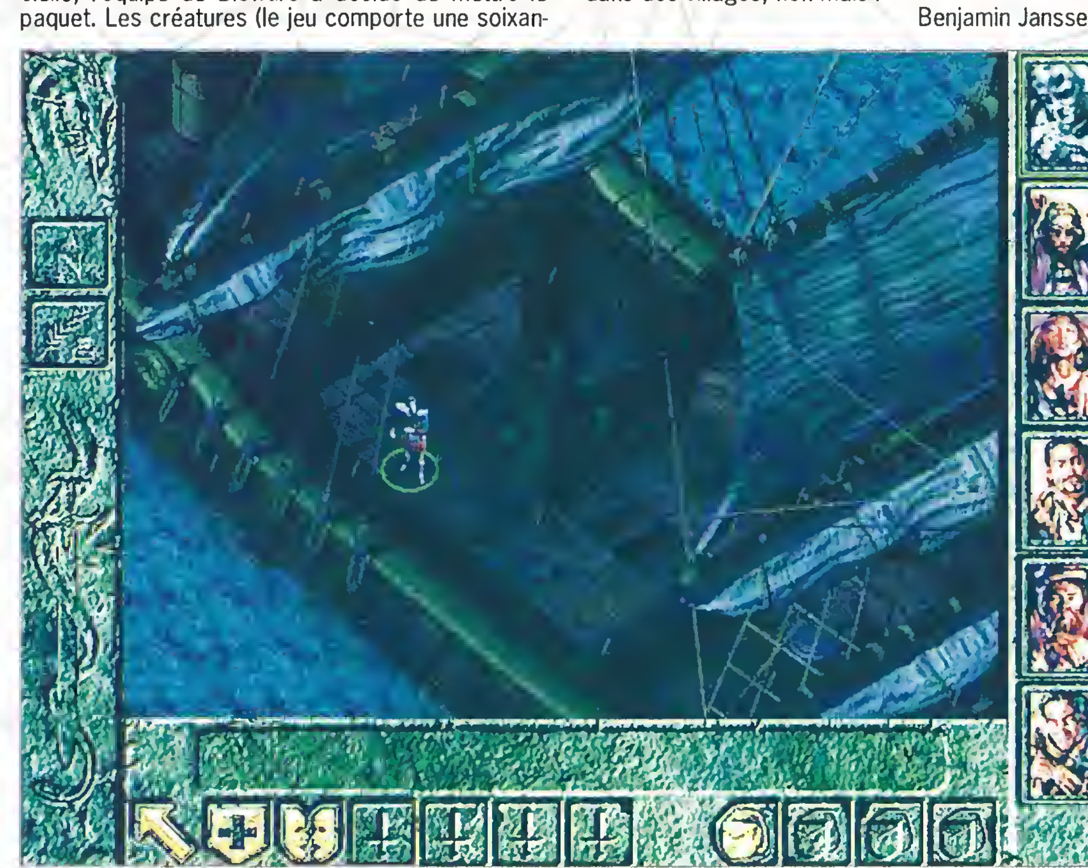






ou de magos. Attention toutefois à ne pas faire n'importe quoi : «Vous pouvez décider d'agir contre la volonté d'un de vos compagnons qui, selon le cas, pourra se retourner contre vous ou carrément quitter le groupe.» Bref, côté intelligence artificielle, l'équipe de Bioware a décidé de mettre le paquet. Les créatures (le jeu comporte une soixantaine de races distinctes) ont des comportement très variés. Les attaques en groupes - et organisées - sont très fréquentes. Plus concrètement (ceci s'adresse aux rôlistes purs et durs), Baldur's Gate offre vingt-six classes contre trois pour Diablo. De quoi upgrader très largement, et de manière surprenante parfois, vos combattants casse-cou. Tout un programme... Uniquement pour savoir qui vous êtes. Moi aussi, j'aimerais bien savoir qui je suis et d'où je viens, c'est pas pour ça que je décapite des keums dans des villages, non mais !

Benjamin Janssens













Heavy Gear 2

PC CD-ROM

GENRE SIMULATION BATTLETECH
DEVELOPPEUR ACTIVISION
SORTIE PRÉVUE NOËL 98

Début de transmission
• Décodage fichier crypté de type KNTZ2-B
• Dossier CC-Q822-T
• Classification Secret Absolu



Un Gladiator progresse vers une porte NEC. Parmi les nouveautés d'Heavy Gear 2, on notera la possibilité de se battre à l'intérieur de bâtiments.



La zone d'entraînement d'Heavy Gear 2 à Baja City. Bon je sais, ces photos n'ont pas grand-chose à voir avec les grafs décrits dans le texte. La faute à Activision, qui veut pas lâcher de photos récentes !



La terrible guerre interpolaire entre la Confédération des États-Cités du Nord et l'Alliance des territoires du Sud a pris fin sur Terra Nova, par la force des choses. Devant la menace d'une invasion extra-planétaire, nous, survivants et uniques chefs des deux confédérations, avons décidé d'unir nos forces. Notre première tâche sera de former une élite spéciale de pilotes de Gear, recrutée parmi les meilleurs éléments de notre Terre, sans distinction d'allégeance. Vous avez été sélectionné. Eh oui, sacré veinard, vous figurez parmi les plus fameux guerriers de notre histoire. Votre exosquelette de combat vous attend en baie 8. Directives de mission : votre unité va être larguée sur la planète Caprice, planète-Porte d'importance stratégique, première tête de pont de l'invasion. Vous progresserez derrière les lignes ennemies dans une mission de reconnaissance des forces, des armes et des plans ennemis.

Bonne chance et gloire à l'Empereur !

Hmmm, M'sieur Hachette, quand est-ce que vous offrez un exosquelette à vos pigistes ? Pour sûr, ça doit être vachement bien climatisé un exosquelette. Alors que là, dans nos barbecues de Clichy... je sens que je vais faire un "thermal shutdown" comme dans ce bon vieux Mechwarrior 2. Shit ! j'veux retourner à l'E3 avec ses stands frigorifiés. Tenez, le stand Activision au hasard. On y présentait le dernier moteur 3D de l'éditeur magique, le Dark Side, qui sera utilisé aussi bien pour Interstate '82 que pour Heavy Gear 2. Conçu uniquement pour l'accélération hardware, le Dark Side sera en outre capable d'accueillir toutes les évolutions technologiques à venir (support des librairies propriétaires actuelles - comme le 3Dfx Glide, le PowerVR SGL et le Rendition Rredline - et à venir, sans compter DirectX 6, Farenheit, etc). En attendant, le graphisme d'Heavy Gear 2 est des plus aguicheurs. Des textures géantes, notamment le plus beau ciel qu'on ait jamais admiré dans un jeu vidéo. En fait, tout a été amélioré dans ce soft. Les gros robots sont beaucoup plus détaillés avec un look arrondi du meilleur effet. Ils déplacent leurs dizaines de tonnes comme dans un rêve avec des mouvements très réalistes (ils mettent un genou au sol pour tirer, ou s'allongent pour ramper. Trop puissant !). La première mission prenait place dans une plaine verdoyante à proximité d'un lac et d'une base. Les Gears venaient barboter dans l'eau où leur progression se trouvait ralentie. Une eau transparente avec des effets d'ondes... Super beau ! Pareil pour les effets de fumée, les explosions, le flare. On en viendrait à oublier que c'est la guerre, nom d'un missile !

Heavy Gear 2 bénéficiera de toute l'expérience d'Activision en matière de sims Battletech. Il faut s'attendre à des missions privilégiant la gestion de votre escouade de Gears. Vous pourrez envoyer des ordres très précis à vos coéquipiers : progression sur les flancs, embuscades, manœuvres de diversion... De son côté, l'ennemi devrait se montrer plus intelligent que jamais. Il s'adaptera pour contrer nos tactiques et saura attaquer de manière coordonnée. En plus, son équipement sera plus avancé. Moi, du moment qu'ils nous remettent les dissipateurs de chaleur et la procédure d'extinction automatique...







Heroes of Might & Magic III

PC CD-ROM

GENRE STRATÉGIE PAR TOUR
DÉVELOPPEUR NEW WORLD COMPUTING
SORTIE PRÉVUE NOEL 98

Les amateurs de Heroes of Might & Magic forment une secte étrange qui s'ébat dans la campagne sur un petit cheval, combat à coups de Dragons et de Phénix et s'échange avec délectation des scénarios persos sur le Net. New World Computing a décidé de leur faire un beau cadeau de Noël en développant Heroes III.



C'est de la stratégie au tour par tour, c'est en 2D, c'est mièvre mais ça marche grâce à une jouabilité à l'ancienne, donc comme on l'aime. La série des Heroes of Might & Magic aura fait vendre plus de 500 000 exemplaires depuis trois ans. Rien d'étonnant alors à ce que New World Computing se soit attelé à Heroes troisième de la lignée, maintenant que Might & Magic 6 est bel et bien bouclé. Les fans vont être contents : Heroes III sera toujours au tour par tour (avec le fameux mode Hotseat qui a fait son succès) mais avec plus de trucs plus mieux.

Heroes III tournera donc en 800 x 600 et en 65 000 couleurs pour des grafs plus fins et plus colorés que jamais. Toutes les unités ont été modélisées en images de synthèse afin de créer ces fameux sprites toujours très kitschs. Cette tâche est prise très au sérieux, puisque chaque créature est d'abord croquée sur papier par des artistes, puis transcrite en haute résolution et enfin en basse résolution avec jugement final avant approbation par l'équipe. Les animations devraient être aussi plus fluides que dans les précédents volets, grâce à l'utilisation de la cinématique inverse. Après avoir interrogé Gregory Fulton, l'un des designers, il semblerait que la 3D soit à l'étude pour Heroes IV, mais c'est une autre histoire. En attendant, les champs de bataille seront deux fois plus grands (plus de tactiques possibles au combat, 7 armées par héros au lieu de 5), et la possibilité de détruire certains éléments du terrain devrait avoir des répercussions stratégiques intéressantes. Les châteaux ont été entièrement refaits et ils seront au nombre de 8 (2 de plus). On aura le choix entre 16 types de héros, chaque château en proposant 2 types différents. Avec les 118 espèces de monstres, ça va faire du monde sur votre ordi !

Heroes III continuera de flirter avec le genre jeu de rôles, à savoir que chaque héros pourra progresser en se spécialisant dans des compétences encore plus nombreuses dans ce volet. Le système de magie a été revu avec la création de quatre écoles de magie. Évidemment, certaines classes de héros seront plus ou moins habiles pour lancer certains sorts. Fini les héros surboostés et gavés d'artefacts : une arme par héros, une armure, une paire de bottes... D'autres caractéristiques sont complètement originales comme l'existence d'un plan de jeu parallèle et souterrain, dans lequel iront s'aventurer les plus téméraires de nos sprites (tiens, ça me rappelle un certain Master of Magic). Il y aura des quêtes à la petite semaine, et des générateurs de créatures viendront mettre du piment dans les coins sous-peuplés. Une autre caractéristique de premier plan : en réseau, on pourra enfin faire scroller la carte pendant le tour des autres joueurs. À la bonne heure ! 3DO est en discussion avec plusieurs poids lourds du jeu sur Internet pour mettre en place un serveur digne de ce nom afin de trouver à toute heure des opposants en fringale d'Heroes. Enfin, l'éditeur de missions qui a fait naître de multiples vocations de cartographes du Nouveau Monde a été entièrement refait. Il sera encore plus pratique et puissant. C'est formidable !











Age of Empires 2

PC CD-ROM



The Age of Kings

GENRE STATÉGIE TEMPS RÉEL
DÉVELOPPEUR ENSEMBLE STUDIOS
SORTIE PRÉVUE PRINTEMPS 99

Au grand désespoir de ses fans, Age of Empires 2 a été repoussé jusqu'au milieu de l'année prochaine. Pour vous faire patienter, un add-on est cependant prévu au premier volet.



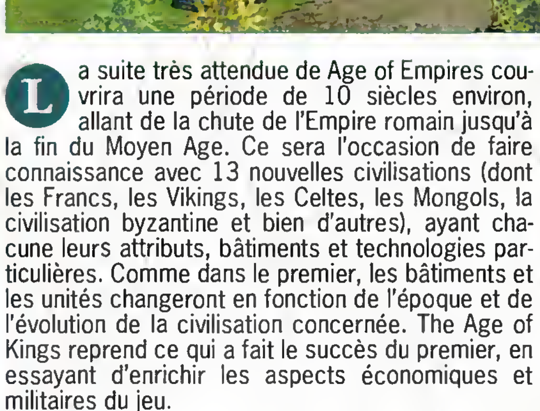
UN ADD-ON POUR NOËL

Pour nous faire patienter, un data-disk est prévu pour Age of Empires avant la sortie de The Age of Kings. Il aura pour thème l'ancien empire romain et contiendra 4 civilisations supplémentaires (dont Carthage et Rome, injustement oubliées). La civilisation romaine bénéficiera de bâtiments entièrement nouveaux, dont une merveille du monde. Il y aura également quelques nouvelles unités (dont des cavaliers sur chameaux, des lanceurs à la fronde, et de nouveaux navires et éléphants) ainsi que 20 scénarios inédits répartis en 3 campagnes.

La suite très attendue de Age of Empires couvrira une période de 10 siècles environ, allant de la chute de l'Empire romain jusqu'à la fin du Moyen Age. Ce sera l'occasion de faire connaissance avec 13 nouvelles civilisations (dont les Francs, les Vikings, les Celtes, les Mongols, la civilisation byzantine et bien d'autres), ayant chacune leurs attributs, bâtiments et technologies particulières. Comme dans le premier, les bâtiments et les unités changeront en fonction de l'époque et de l'évolution de la civilisation concernée. The Age of Kings reprend ce qui a fait le succès du premier, en essayant d'enrichir les aspects économiques et militaires du jeu.

Économie de marché

Les ch'tis gars d'Ensemble Studios, qui réalisent le jeu pour le compte de Microsoft, ont voulu développer l'aspect économique. C'est ainsi qu'apparaissent des routes de commerce autres que maritimes, qui permettent d'échanger des ressources les unes contre les autres. Une véritable économie de marché est mise en place, avec toutes les spéculations sur la valeur des ressources que cela implique. En construisant un marché, le joueur pourra échanger des ressources avec un autre marché et ainsi se procurer celles qui lui manquent. Les options diplomatiques ont également été améliorées, permettant d'établir des stratégies économiques vraiment complémentaires entre alliés.

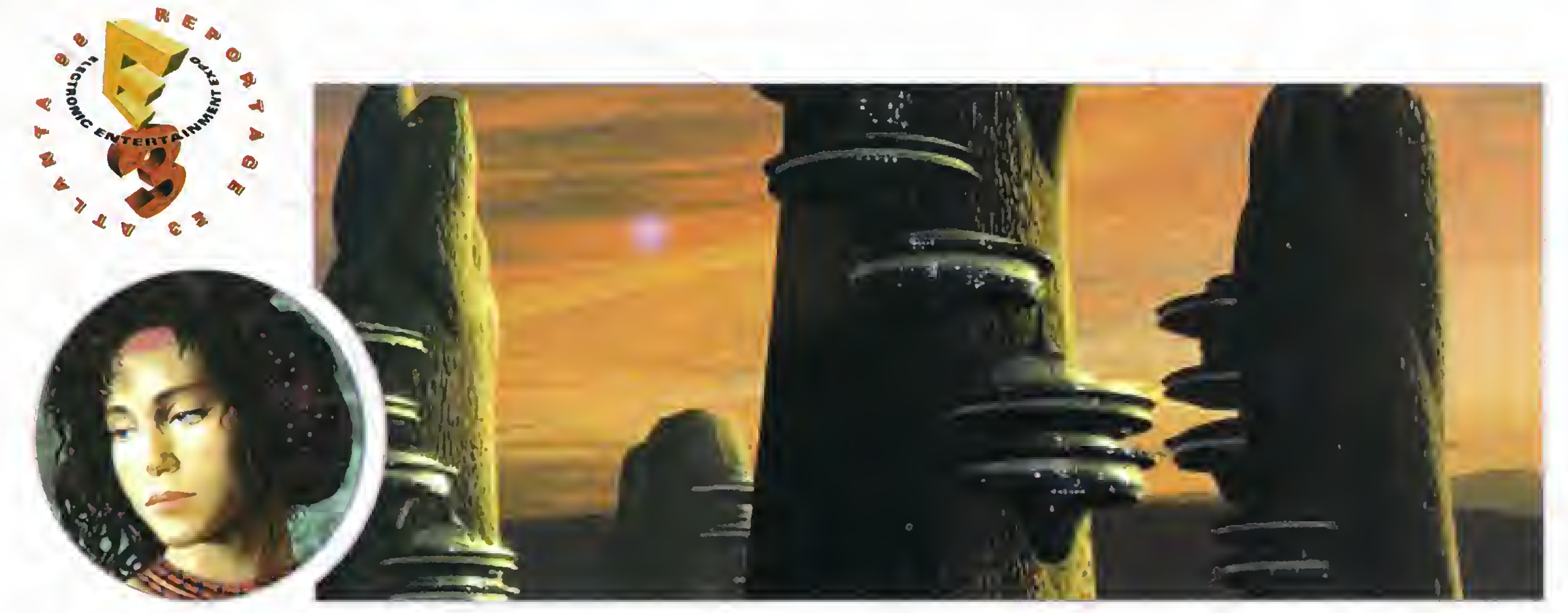




Plus d'options tactiques

Tous les sprites du jeu ont été agrandis, ce qui permet d'autant plus de détails graphiques et rend le jeu très beau et très impressionnant : le château-fort est d'une taille fort respectable sur votre écran et il fait partie de ces bâtiments (avec par exemple les tours de guet) qui peuvent accueillir une garnison, laquelle est bien entendu invisible pour l'adversaire... Les groupes d'unités pourront désormais adopter différentes formations, afin que le joueur puisse composer l'ordre de marche de son armée sans voir ses archers se jeter bêtement au corps à corps en gênant la progression des fantassins censés les protéger. Une bonne chose, que je dis, moi. Enfin, on pourra capturer les bateaux ennemis, éventuellement après les avoir éperonnés.

Au chapitre des améliorations diverses, on notera la possibilité de commander la construction de plusieurs unités, des points de rassemblement et l'amélioration de l'IA (ben voui, je sais, ils disent tous ça). Il faudra malheureusement patienter jusqu'au printemps 99.



Alpha Centauri

PC CD-ROM

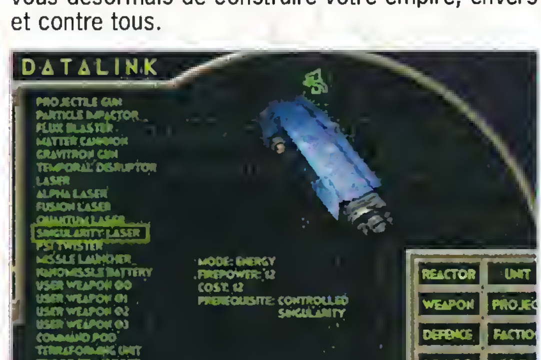
GENRE CIVILIZATION-LIKE
DÉVELOPPEUR FIRAXIS GAMES
SORTIE PRÉVUE AUTOMNE 98

Le grand Sid Meier est de retour avec son nouveau jeu baptisé en toute simplicité Sid Meier's Alpha Centauri. Ouais, Alpha Centauri tout court, ça ira bien.

Alpha Centauri, vous l'aviez découvert en même temps que nous dans le numéro de mars de Joystick (n° 91). Sid Meier, l'auteur du célèbre Civilization, est donc de retour sur le terrain des jeux d'exploration et de conquête. Sans d'obscures problèmes de copyright liés au fait que Sid Meier ait quitté Microprose, son nouveau jeu se serait sans doute appelé Civilization 98, 2200 ou un truc du genre. Car il s'agit en effet d'en reprendre le principe, de le pousser dans les moindres détails, et de l'appliquer à un contexte de science-fiction.

Fermez les yeux et imaginez : nous sommes au XXIIe siècle ; vous avez laissé derrière vous la planète Terre livrée à ses dernières convulsions et vous êtes parti sur une nouvelle planète à la tête d'une faction de colons (il y a 7 factions différentes, avec chacune une idéologie et un but différent). À vous désormais de construire votre empire, envers et contre tous.





Un univers crédible et complexe

La richesse de la gestion proposée par Alpha Centauri est impressionnante. Côté exploration, le jeu propose une carte qui, bien qu'en vue isométrique, gère les élévations de terrain. Vous rencontrerez différentes formes de vie extraterrestre, plus ou moins agréables à vivre (plutôt moins pour ce qui est des Mind Worms) et pourrez vous livrer aux joies de la terraformation. Les paramètres pris en compte dans le jeu sont très nombreux : par exemple, si vous créez un relief grâce à la terraformation, vous allez modifier les conditions climatiques alentour. Côté gestion et conquête, vous serez responsable de la recherche technologique et des choix à faire dans ce domaine : Alpha Centauri vous permettra même de créer vous-même vos unités, en fonction de vos besoins (vous choisirez leur type, ainsi que chacun des éléments constitutifs : moteurs, châssis, boucliers, armes et autres capacités spéciales).

Outre les six niveaux de difficulté proposés, un mode tutorial très poussé devrait permettre, même aux plus novices, d'entrer dans le jeu facilement (d'autant plus qu'ils pourront se décharger d'un certain nombre de tâches sur l'IA). Enfin, un générateur aléatoire de terrain et un mode multijoueurs accueillant jusqu'à 7 adversaires en réseau local ou par Internet devraient assurer une bonne durée de vie à Alpha Centauri.











Starcraft Brood Wars

PC CD-ROM

GENRE ADD-ON
DEVELOPPEUR BLIZZARD
SORTIE PREVUE NOËL 98

Starcraft, le jeu, avait raté Noël 97, mais Starcraft, l'add-on, ne ratera pas Noël 98. Qu'on se le dise. Non mais !









Présents aux côtés de Sierra sur le stand Cendant (leur nouveau vaisseau-mère), les orcs de Blizzard Entertainment avaient trois nouvelles à annoncer, deux bonnes et une mauvaise. La mauvaise (quoique, diront les sceptiques comme moi), c'est que le jeu Warcraft Adventures est purement et simplement abandonné, sans explications véritablement convaincantes. Circulez, il n'y a rien à voir. Oui je sais, on a bêtement perdu 4 pages le mois dernier. Les deux bonnes nouvelles consistaient en la présence au salon de Diablo 2 et du premier add-on pour Starcraft : Brood Wars (le titre français n'est pas encore connu).

Nouvelles campagnes et nouvelles unités

Avec 3 nouvelles campagnes (24 scénarios en tout), ce dernier proposera aux joueurs de replonger dans la bataille pour la domination de l'Univers que se livrent Humains, Zergs et Protoss. Ils seront confrontés aux nouveaux adversaires que sont les Terriens du United Earth Directorate (chais pas, une nouvelle administration peut-être ?) et les mystérieux Protoss membres du Dark Templar. Il est question à ce propos de la présence de 6 nouvelles unités (sera-ce 2 par race ?) et de 3 nouveaux types de terrain : il faudra explorer des étendues désertiques, un monde glacé ainsi que l'étrange planète du Dark Templar.
Il est malheureusement trop tôt pour savoir si Brood Wars fonctionnera comme les extensions de Warcraft dans le temps, c'est-à-dire notamment si, oui ou non, les nouvelles unités seront utilisables en multijoueurs. Ceci dit, même dans le cas contraire (ce qui est probable), les acharnés de Starcraft ne manqueront pas de se réjouir à l'idée de découvrir pas moins de 100 nouvelles cartes multijoueurs. En voilà une idée qu'elle est bonne !











Duke Nukem Forever

PC CD-ROM

GENRE	QUAKE-LIKE
DEVELOPPEUR	3D REALMS
SORTIE PREVUE	NOVEMBRE

Ça y est, on l'a enfin vu : le prochain épisode des aventures du très précieux Duke Nukem est prévu pour novembre 1998.





Aujourd'hui, dans l'industrie du jeu vidéo, pour faire d'un jeu un succès assuré, les éditeurs semblent ne compter que sur deux valeurs sûres : soit un personnage charismatique qui a déjà fait ses preuves (façon Lara Croft, qui assure à elle seule les ventes de Tomb Raider), soit un moteur déjà programmé dont la qualité est reconnue (et dont on achète la licence pour faire son propre jeu).

Le moteur de Quake 2

Eh bien, les p'tits gars de 3D Realms, ils sont plus malins que les autres : d'une part ils gardent leur personnage fétiche, le très politiquement incorrect Duke Nukem, et d'autre part ils rachètent le moteur de Quake 2. D'une pierre deux coups, en somme. Alors, vous me direz, y a pas de surprises : le gars Duke, on le connaît, et le moteur, on sait quelles sont ses performances. Pourtant, la démonstration du jeu est assez impressionnante. Graphiquement, les programmeurs de 3D Realms ont visiblement su tirer le meilleur parti du moteur de Quake 2, en l'adaptant à leurs besoins. Textures, lumières, effets de miroir, de lens flare, de transparence, non seulement le jeu est beau, mais il a une vraie personnalité graphique.

Forever Duke

Quant à l'ami Duke, il est resté le même : toujours aussi fin et délicat, nous sommes vraiment à des années lumière de l'univers clean de Tomb Raider (enfin, quoique, Lara, si elle sait danser, elle a sa place dans un ou deux niveaux de Duke Nukem Forever...). Il sera toujours confronté à une horde d'aliens aussi belliqueux que mal élevés, mais cette fois, petite nouveauté, il aura l'occasion de pratiquer quelques sports peu connus : jouer au ball-trap aux commandes d'une sorte de poste de DCA ou faire un peu de hors-bord, poursuivi par des petits salopards montés sur jet-ski. Mais rien qui puisse mettre à mal sa courtoisie naturelle, rassurez-vous.

On nous promet de nombreux niveaux, quelques danseuses nues, de nouvelles armes (mais les classiques rencontrées dans Duke Nukem 3D ne seront pas oubliées) et bien entendu les options multijoueurs qui ont fait le charme du précédent épisode, enrichies de quelques possibilités intéressantes comme l'invisibilité. Mmm, j'oubliais : il paraît qu'il y a de nouveaux personnages, dont une petite nana qui donnera du fil à retordre à ce cher Duke...









Hostile Waters

PC CD-ROM

GENRE	ACTION/SIMULATION/STRATÉGIE
DÉVELOPPEUR	RAGE
SORTIE PREVUE	1ER TRIMESTRE 99

Vous vous souvenez de Carrier Command sur Atari ? Vous avez vu tourner Incoming ? Vous imaginez un peu le mélange entre un Carrier Command et Incoming ? Non ? Ben Rage, oui. Même qu'ils l'ont développé et que ça s'appellera Hostile Waters.

Pas facile de faire rentrer Hostile Waters dans une catégorie de jeux. Comme Battlezone, la future production de Rage va se situer à la croisée des genres pour un gameplay encore plus accrocheur. Entre un Strike (Soviet, Nuclear, etc.), un Carrier Command et un Red Alert, pour résumer grossièrement. Il y aura une composante action non négligeable avec un max de trucs qui bougent à shooter. Il y a aura des instants d'intense réflexion où le joueur élaborera sa stratégie. Il y aura des considérations plus terre à terre comme l'influence du jour et de la nuit et autres conditions météo. Enfin, il y aura même une partie gestion de ressources, ça serait beaucoup moins drôle sans, avouons-le. Hostile Waters se jouera en vue à la troisième personne. La caméra sera donc placée légèrement derrière le véhicule, ce qui changera de la sempiternelle vue subjective et devrait faciliter certaines phases d'action. Évidemment, on pourra déplacer le point de vue dans les angles morts si le besoin s'en fait sentir. Comme son illustre prédécesseur, Hostile Waters sera centré autour d'un porte-avions qui servira à la fois de base pour les unités et de centre de production de nouveaux véhicules et de nouvelles armes. Le programme sera organisé en missions indépendantes les unes des autres, avec à chaque fois des unités différentes. Par contre, on trouvera des niveaux bonus disséminés ici et là. Après les premières missions destinées à se faire les dents et maîtriser le contrôle particulier de chaque type de véhicule, on se retrouvera nanti de plusieurs objectifs plus complexes. Il pourra s'agir de localiser une zone ou un objet sur la carte, de récupérer des pièces détachées (c'est trop cool de piquer ses réserves à l'ennemi), d'infiltrer sournoisement une base adverse, de repousser des vagues de fâcheux, de construire des unités de haute technologie…

Tenez, parlons-en des unités ! Tous les véhicules d'Hostile Waters seront abondamment modulaires. Par exemple, il y aura deux types de tanks : un tank léger amphibie et un tank lourd, chacun transportant des armes particulières. On devrait trouver des roquettes, des missiles, des canons, des canons plasmas et d'autres modules plus tactiques comme des radars ou des écrans de camouflage. Bien sûr, les armes ne seront pas réservées aux seuls tanks et pourront être disposées sur des emplacements statiques comme des fortifications. Tous les véhicules ne pourront transporter des armes ; par contre, il sera possible d'interchanger les armes entre véhicules. Le truc intéressant, c'est que les armes n'auront pas les mêmes caractéristiques suivant le véhicule sur lequel elles seront embarquées. Ainsi un canon plasma monté sur un tank lourd sera-t-il très dur à détruire, aura une plus longue portée, fera des dommages très importants au détriment d'une faible cadence de tir. Le joueur prendra toutes les décisions. Au moment de construire une arme, il pourra spécifier le véhicule de destination et allouer plus ou moins de ressources à la production. Ce qui sera bien aussi, c'est de pouvoir récupérer les carcasses endommagées des unités ennemies pour les réparer et les ré-équiper. Rage a aussi voulu introduire de nouveaux concepts en matière d'IA. Une unité de base aura une intelligence limitée. Mettons qu'elle sera juste capable de se rendre d'un point A à un point B et de reporter toute présence hostile. Si vous espérez lui faire effectuer des tâches plus complexes, il faudra en prendre le contrôle manuellement. Pfff… Mais, mais… avec un peu de développement, les unités gagneront des niveaux d'intelligence (cinq niveaux en tout). Ce qui permettra d'avoir un nombre conséquent de véhicules en mouvement sans avoir à tout gérer soi-même. Merci M'sieur Rage !









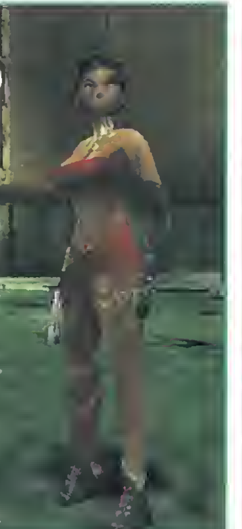


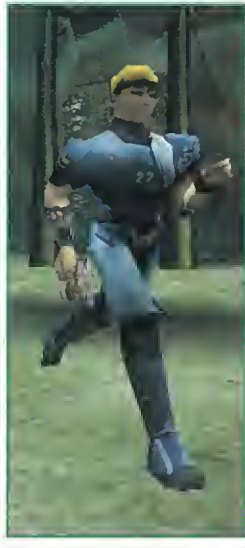
Omikron The Nomad Soul



GENRE ACTION AVENTURE
DÉVELOPPEUR QUANTIC DREAM
SORTIE PRÉVUE FIN 98

Les talentueux Français de Quantic Dream ont quasiment terminé Omikron, le jeu d'action aventure dont nous vous avions déjà causé, trop fébriles qu'on était d'y jouer. Chouette, on va bientôt pouvoir découvrir la réincarnation virtuelle.



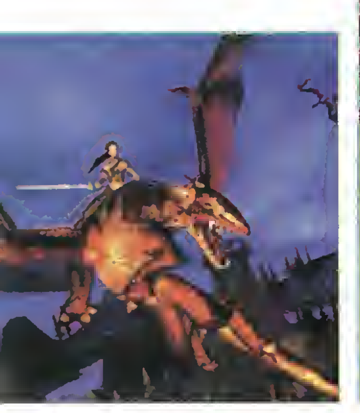


En avant le chauvinisme : parmi les très (trop ?) nombreux produits enrichis à la sauce 3D accélérée présentés à l'E3, les titres vraiment novateurs d'un point de vue graphique se comptaient sur les doigts d'un tentacule. Pour ma part, ceux qui m'ont vraiment botté le cul, ceux qui dénotaient une véritable recherche d'un point de vue artistique, ceux qui émergeaient de la grande soupe des pixels bifiltérisés étaient essentiellement français : Outcast (euh... développé par des Belges, mais bon) et Omikron. Fin de la parenthèse cocorico. Les développeurs parisiens de Quantic Dream ont en effet réussi un véritable tour de force : créer une énorme cité du futur dans laquelle le joueur pourra déambuler librement. Une ville cyber-glauque, bâtie sous un dôme de cristal. Une mégapole vivante, avec ses quartiers populaires, ses supermarchés, ses artères grouillantes, ses bars à putes et ses quartiers de riches, dans les niveaux supérieurs, là où on peut entrevoir la lumière du jour. En tant que héros superflic, vous serez complètement libre de vous déplacer dans les rues aussi bien qu'à l'intérieur des bâtiments, de parler aux habitants, de combattre à mains nues (séquences à la Tekken) avec des armes blanches ou au laser. Votre avant-bras est muni d'un ordinateur portable à la B.A.T. À tout moment, vous pouvez appeler un moyen de locomotion, disons une voiture sous coussin d'air, afin de vous rendre dans un coin ou un autre de la ville. L'impression d'évoluer dans un monde réel est plutôt bluffante.

Mais la réalité est trompeuse. La ville d'Omikron n'est qu'un leurre, un univers parallèle dans lequel vous êtes prisonnier. Le Prince des démons, Astaroth, est un grand collectionneur. Il collectionne les âmes. Omikron est en quelque sorte son album de timbres... à moins que ce soit son garde-manger. Malin comme vous êtes, vous avez senti que quelque chose ne tournait pas rond et vous vous lancez à la recherche de la vérité qui se trouve comme chacun sait au bout d'un long chemin parsemé d'embûches et de combats acharnés. Dans Omikron, vous allez donc crever. Souvent. Normal dans un jeu, sauf qu'ici, dans ce monde irréel peuplé d'âmes, la mort n'a pas de sens. Elle signifie juste la réincarnation dans un nouveau corps, le corps de la première personne qui touchera votre cadavre. Bref, ce scénario intéressant va nous faire voyager de corps en corps : un flic balèze, une teen-ager looké jeuuune, une prostipute... Chaque perso possèdera des contrôles différents, des points forts et des points faibles qu'il vous appartiendra d'exploiter au mieux.

Omikron est fort bien doté d'un point de vue technique. Moteur compatible Direct3D en S-VGA et 65 000 couleurs exploitant toutes les joyeusetés habituelles : ombres et lumières en temps réel, lissage de Gouraud, capture de mouvement pour les combats... Mais il faut aussi relever, pour la première fois dans un jeu, l'utilisation de la Motion Capture pour les expressions des visages. Et puis aussi l'implémentation des cycles jour/nuit. Enfin, écoutons David Cage, président de Quantic, nous parler du gestionnaire d'aventure intelligent d'Omikron : "Nous allons d'une part proposer au joueur des problèmes à résoudre, et d'autre part lui donner les moyens de les résoudre. Notre éditeur ne demande pas que nous programmions une solution à chaque problème, il veille juste à ce que chaque problème ait une solution possible. Par exemple, si le joueur doit pénétrer dans une pièce, il pourra essayer de trouver la clé, ou bien s'il dispose de dynamite, la faire exploser, ou s'il possède un sort de téléportation, se téléporter à l'intérieur, etc. Ainsi, les joueurs pourront trouver des solutions auxquelles nous n'avions même pas pensé. Cela présente l'avantage de proposer une arborescence non linéaire et d'éviter d'enfermer le joueur dans une arborescence faite de contraintes." Hmmm, ça promet.

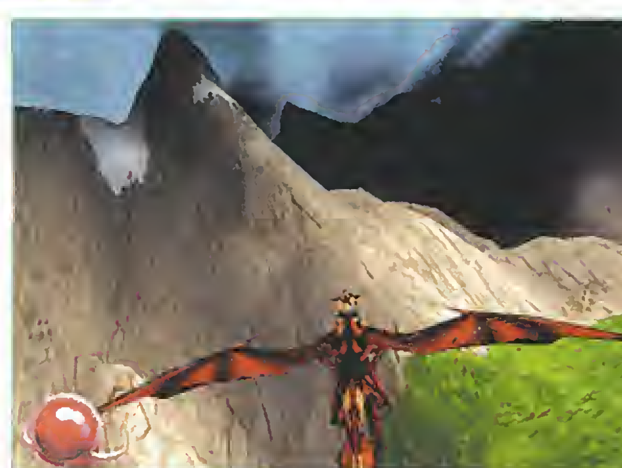






Drakan

PC CD-ROM

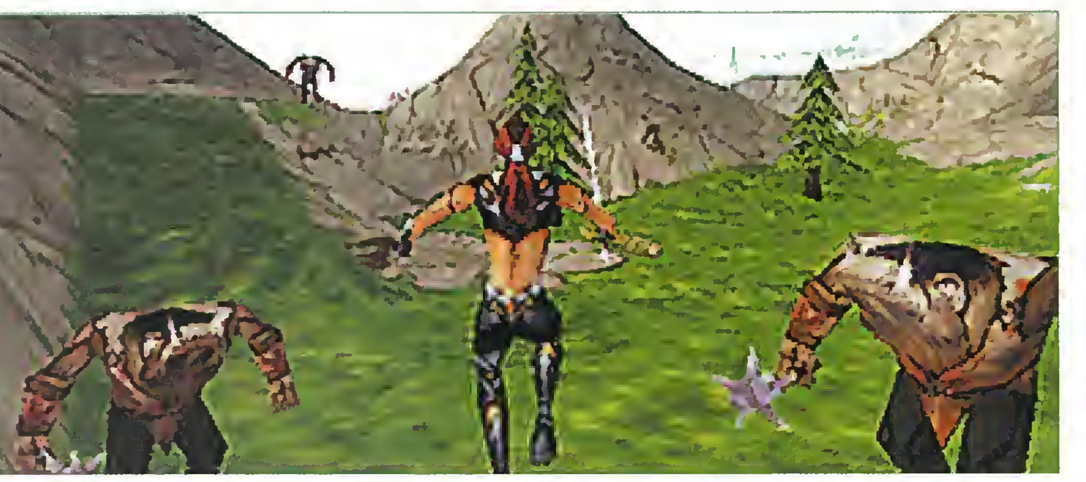


GENRE ACTION/AVENTURE
DÉVELOPPEUR SURREAL SOFTWARE
SORTIE PRÉVUE 1ER TRIMESTRE 99

Avec Drakan, Psygnosis va nous permettre de réaliser un de nos vieux fantasmes : chevaucher un dragon cracheur de feu pour des combats aériens pleins de bruit et de fureur. Ce qui ne gâche rien, dans ce jeu on incarne une belle et jeune héroïne au tempérament de feu.

Notre alter ego féminin s'appelle Rynn. Guerrière aux talents acrobatiques, sorte de Xena mais en moins nageuse est-allemande, Rynn va s'engager pour notre plus grand plaisir dans une aventure épique truffée de batailles aériennes, de combats musclés et d'énigmes à résoudre. Alors qu'elle rentre à son village à pied, suite à la grève des transports, elle trouve la paisible bourgade en flammes, les supporters Trolls étant passé par là. Ben ouais, l'infâme Kulrik, un sorcier peu recommandable, vient de lancer un terrible sortilège qui a plongé la Terre dans les ténèbres. Glups ! Dans la première partie du jeu, vous crapahuterez donc à pinces, à l'extérieur et dans des souterrains à la recherche de votre Dragon, frappant de taille et d'estoc dans une sorte de Tomb Raider à la sauce médiévale. Une fois retrouvée la bestiole ailée, ce sera le pied, votre garde du corps jouant à la fois le rôle de moyen de transport et d'engin d'assaut lourd. Arokh, Butagaz pour les intimes, se plaît effectivement à cracher du feu et toutes sortes de projectiles sur tous les inconscients qui auront l'outrecuidance de s'interposer devant votre chemin. De plus, la bestiole cause. À un moment, on rencontre un Dragon des Glaces, et les deux reptiles se lancent dans une discussion en patois dragon, sous-titrée pour les ignares que nous sommes.

En tout, Drakan devrait s'étendre dans cinq mondes magnifiques à travers 15 niveaux regroupant différentes missions. Chacun de ces mondes sera gigantesque et vous pourrez tous les explorer librement dans toutes les directions. Les développeurs du jeu, Surreal, ont effectivement créé un moteur 3D qui permet de passer d'un lieu à l'autre de manière transparente, aucune phase de chargement ne venant rompre le rythme de l'action. Par exemple, sur le dos du dragon, vous pourrez apercevoir un château dans le lointain, voler jusqu'à lui, descendre de votre monture, pénétrer dans le château à pied et l'explorer. Votre épopée passera par des détours dans des labyrinthes souterrains où Rynn fera merveille grâce à une ribambelle d'armes (des épées, des lances, des arbalètes ou autres massues) et de sortilèges. La belle sait courir et nager, et Arokh ne sera pas en reste puisqu'il pourra apprendre 6 attaques au cours de l'aventure : lave, boules de glace... Face à nous se dresseront une vingtaine de monstres différents, d'autres dragons et on pourra tchacher avec des NPC. D'ailleurs, Drakan proposera également un mode multijoueurs à 8 sur Internet et en réseau local. Le moteur développé par Surreal semble fort réussi. Les mouvements des personnages sont bien réalistes grâce à un système d'animation par squelette permettant de combiner de manière fluide les différentes postures, lorsque Rynn court et attaque simultanément, par exemple. Les créatures sont recouvertes d'une sorte de peau synthétique, et on ne voit pas de jointures comme dans les autres softs du style. Quand Rynn aura récupéré une nouvelle armure et l'équipera, le graphisme changera. Les effets de lumières colorées sont bien léchés ainsi que les ombres et les interactions avec le décor (le feu vient noircir les parois...). Tout ceci fait évidemment appel à la librairie Direct3D et supportera avec joie la Voodoo2. Enfin, les contrôles devraient être assez simples à maîtriser à l'instar d'un Quake. Bref, depuis DragonStrike, ça faisait longtemps qu'on attendait ça.

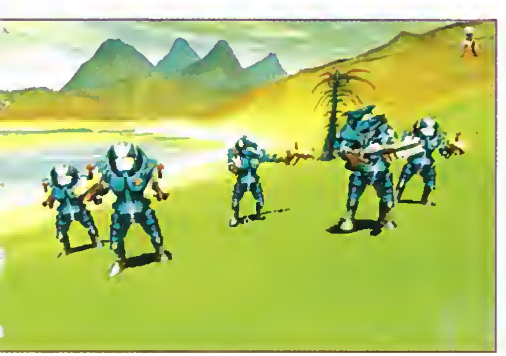


Giants

PC CD-ROM

GENRE ACTION
DÉVELOPPEUR PLANET MOON
SORTIE PRÉVUE FIN 98

Les développeurs de MDK pour Shiny Entertainment ont finalement lâché le très charismatique et très gonflant David Perry. Bien leur en a pris. Giants, leur futur jeu d'action, s'annonce comme très beau et très intéressant.





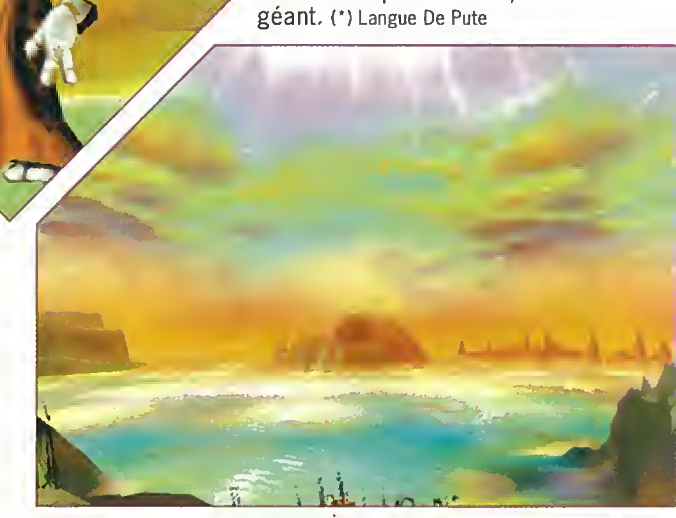
Ça doit pas être drôle tous les jours de bosser avec David Perry. Ce grand gaillard, éternellement bronzé et éternellement souriant (un sourire commercial) s'était taillé une grosse réputation en développant Aladdin. Mais depuis qu'il a monté Shiny, rien ne va plus pour le success boy. Il ne pond plus une ligne de code et, un à un, les "développeurs de génie" qu'il manage prennent la poudre d'escampette pour voler de leurs propres ailes. Faut les comprendre. C'est pénible de courber l'échine pendant plusieurs années sur un soft pour, à l'arrivée, voir tous les honneurs crédités au compte de Perry-le-vampire. Hmmm, je balance là, mais faut dire que les confidences LDP(*) allaient bon train sur les stands. En tout cas, on est content que les développeurs de MDK se soient mis à leur compte. Sous le nom de Planet Moon, cette équipe nous concocte un bien beau soft.

À la base, Giants sera un jeu d'arcade en 3D mais avec quelques trouvailles de gameplay pas piquées des vers. "Aujourd'hui, la plupart des jeux d'action multijoueurs proposent une jouabilité à peu près similaire pour tous les joueurs. On s'est demandé ce que ça pourrait donner si les joueurs pouvaient incarner des persos vraiment différents avec des tactiques complètement opposées. Par exemple, qu'est-ce que pourrait donner l'affrontement entre un géant et une escouade de Space Marines ? C'est comme ça qu'on a démarré Giants", nous a confié Andy Astor, directeur du Développement et vice-président de Planet Moon. Du coup, dans Giants les joueurs pourront choisir entre trois espèces exotiques et combattre pour le contrôle d'un monde constitué d'îles paradisiaques. D'abord il y a le Kabuto, une sorte de géant terrifiant et solitaire. Oui, solitaire ; faut voir un peu la mauvaise haleine qu'il se trimballe, le mastos ! Ensuite il y a les Faucheuses des Mers, des créatures féminines forcées de vivre sur l'eau dans de grandes plates-formes offshore. À cause que l'autre, là, qui pue du bec. Enfin, nos potes les Meccaryns, une bande de soldats de l'espace super hi-tech mais tombés en rade d'hyper-propulsion en orbite autour de la planète. J'crois qu'c'est clair : chaque espèce a la maîtrise de son territoire ; la terre, l'eau et l'air. Chacune a ses atouts et ses faiblesses. Chacune veut la peau de l'autre.

Conçu pour le multi, Giants ne délaissera pas pour autant le mode solo (trente missions prévues). En fait, les développeurs ont eu une grande idée. Après avoir développé le mode multi, ils analysent les tactiques qui permettent aux joueurs humains de gagner en fonction de chaque espèce. Ensuite, ils vont essayer de retranscrire ces tactiques au niveau de l'intelligence artificielle du programme. Bref, on devrait avoir une IA en solo qui dépote. Pas bête.

Les gars de Planet Moon considèrent que MDK était une sorte de benchmark pour Giants. À l'époque, les limitations graphiques ont beaucoup nui à la jouabilité du produit. Aujourd'hui, avec les cartes 3D, ils peuvent vraiment s'en donner à cœur joie. Pas de doute en matant les photos, Giants est l'un des plus beaux jeux présentés à l'E3. On retrouve la patte des designers de MDK mais, par rapport à tous ces softs accélérés aux teintes fadasses, Planet Moon étonne avec de somptueuses palettes de couleurs bien pêchues. Jugez vous-même. Autant dire qu'on l'attend de pied ferme, ce géant.

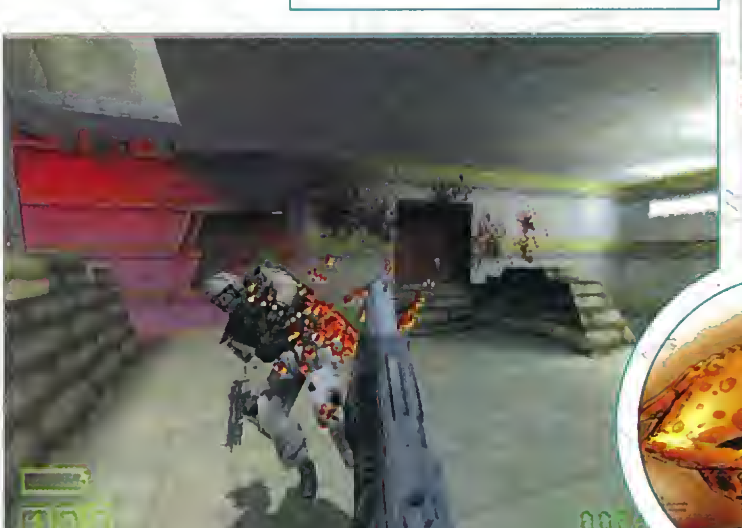
(*) Langue De Pute















Half Life

PC CD-ROM

GENRE Half Life-like
DÉVELOPPEUR Valve
SORTIE PRÉVUE Rentrée 98

Qu'est-ce qu'il a, mon Half Life ? Il est pas frais mon Half Life ? C'est vrai, Half Life on vous en parlait déjà dans le reportage de l'E3 de l'an dernier. Le shoot de Valve a pris du retard, c'est sûr. Mais, voyez-vous, le retard ça profite souvent au gameplay.



Jetons un vaste regard circulaire à 360° dans la grande forêt des shoots en vue subjective (qu'on appelle aussi des Quake-like). Fichtre ! on est entouré par une horde de softs plus impressionnants les uns que les autres. À Seattle, Valve finit de peaufiner l'intelligence artificielle de son premier rejeton. Certains murmurent qu'elle est à des années lumière de ce qu'on a pu voir jusqu'ici. Suspense !
Tout d'abord, Half Life bénéficie d'un véritable scénario. Une fois ne sera pas coutume dans un genre souvent limité au "prends les frags et tire-toi". Gordon Freeman est un scientifique. Une expérience qui rate, et le voilà entraîné dans une autre dimension. La suite c'est une aventure pleine d'agents du gouvernement qui veulent "que ça fasse pas trop de vagues", de créatures monstrueuses qui rappent la mort et de militaires en plein délire. Cette histoire, Valve nous la distille tout au long du jeu, bien enrobée dans l'action.

Fils de Quake

Côté moteur, Half Life est un descendant direct de Quake/Quake 2 dont Valve a d'abord acquis la licence. Et depuis deux ans, le moteur a bien évolué pour devenir un environnement possédant ses atouts propres. Les textures sont en 16 bits au lieu des 8 bits traditionnels. Ça fleure bon la lumière volumétrique, la flotte qui ondule et reflète façon ray-tracing, les surfaces métallisées ou chromées, les effets d'éclairs qui, dit-on, sont encore plus beaux que ceux de Monsieur Unreal. Comme ce moteur utilise des DLL, il sera aussi ouvert que celui d'un Quake. Bon plan pour les évolutions futures !
Mais venons-en au principal : l'intelligence artificielle. Un terme qui a le don de nous faire éclater de rire à Joy. Cela dit, les deux programmeurs de Air Quake et Quake Kart qui s'y sont collés ne sont apparemment pas des manchots. C'est vrai qu'on préfère les pingouins. Les créatures agissent comme si elles faisaient partie d'un véritable écosystème. Ces bestioles ne vous aiment pas, c'est évident, mais avant tout elles cherchent de la nourriture. Du coup, elles peuvent aussi bien s'attaquer à d'autres proies que vous, d'autres monstres ou d'autres humains. Et malin comme vous êtes, vous irez même détourner leur attention en leur refilant les carcasses qui traînent. Autre type de comportement réaliste : les créatures attaquent en groupe. D'abord tranquilles, une fois qu'elles vous ont détecté, elles essayent de vous coincer de manière vicieuse en vous encerclant ou en vous coupant le chemin. Diantre ! Si les monstres assurent déjà autant, qu'est-ce que ça va être face à l'IA des ennemis humains ! Dans Half Life vous croiserez la route d'autres scientifiques, déboussolés, que vous pourrez tenter de soustraire à une fin certaine. Et puis aussi des Marines plutôt enclins à vous effacer de la carte des vivants. Etre enfermé dans une pièce avec une escouade de ces gaillards est une expérience traumatisante. Les membres du commando communiquent entre eux, ils se planquent dans le décor, cherchent le meilleur angle de tir pour vous truffer la bidoche. Vous blessez l'un deux : il bat en retraite alors que les autres le couvrent. Vous restez trop longtemps terré dans votre coin : un cliquetis, et une grenade vient rouler entre vos pieds. BAOOOUM ! Vous êtes mort.
Dernier point : comme Jedi Knight en son temps, le moteur d'Half Life a été développé sur les machines de l'année dernière. Alors, le jour de sa sortie, tout me porte à croire qu'il se comportera honorablement sur la config de Monsieur-tout-le monde. Ce qui n'est pas le cas de tous les shoots récemment sortis, suivez mon regard...



Nouvelle carte Monster 3D II. Il y a du diabolique là-dedans !

Monster 3D II

- La nouvelle référence en matière de cartes 3D.
- Utilise le nouveau processeur 3DFX Voodoo 2.
- Disponible en 2 versions : 8 et 12 MB.
- Possibilité de faire tourner simultanément 2 cartes Monster 3D II.



Accelerate your world.*

*Pour un monde qui va plus vite

http://www.diamondmm.de



Ceux qui pensaient que nous avions atteint les sommets avec la carte Monster 3D se sont tout simplement trompés. Avec des performances plus de 3 fois supérieures, la toute nouvelle carte Monster 3D II repousse encore les frontières du réel. Elle exécute toutes les fonctions 3D à des vitesses infernales et offre à tous les fans de jeux une perfection graphique carrément démoniaque. C'est juré, vous allez vraiment battre des records, la Monster 3D II, c'est d'enfer !

REVENDEURS : **Surcouf - LCDI Advance - aAt Superstore - magasins FNAC.**

Diamond Multimédia Southern Europe (succursale) :
122, av. du Général Leclerc - 92100 Boulogne - France
Tél. : 01 55 38 16 00 - Fax : 01 55 38 16 01.

BBS multilangues modem 28.8 KB 00-49-8 151-266333, 00-44-11189-444415 ou 00-1-408-325-7175, Numéris 00-49 8151-266334
America Online (keyword : DIAMOND).

Arrow Computer :	Banque Magnétique :	High Tech Services :	Ingram Micro :	KARMA :
Tél. : 01 60 92 60 60	Tél. : 01 39 33 98 00	Tél. : 04 42 20 59 59	Tél. : 03 20 88 58 00	Tél. : 01 46 74 56 56
Fax : 01 60 92 60 69	Fax : 01 34 38 98 08	Fax : 04 42 20 59 23	Fax : 03 20 88 58 88	Fax : 01 46 74 00 37

Monster 3D est une marque commerciale ou une marque déposée de Diamond Multimedia Systems, Inc.







Aironauts

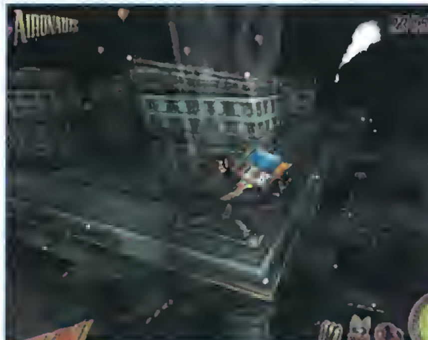
PC CD-ROM

GENRE SHOOT AÉRIEN
DEVELOPPEUR RED LEMON
SORTIE PRÉVUE ÉTÉ 98

Ça faisait longtemps qu'on n'avait pas vu un p'tit jeu d'arcade/action avec des machins qui volent. Des bonus à ramasser, des ennemis à shooter et une buvette avec un bar pour raconter ses exploits. Aironauts, c'est ça, enfin presque, avec l'option multijoueurs en plus.







Aironauts, vous avez pu le découvrir dans les news du mois dernier, mais ce coup-ci, on en sait un peu plus. Développé par une équipe qui travaille à Glasgow, le jeu se veut une sorte de mélange entre Pilotwings et un Quake-like, façon shoot-them-up aérien. A première vue, nous avons affaire à un décalage curieux entre une histoire assez sombre (genre futur glauque et jeu télévisé où figurent les pires criminels) et un graphisme plutôt bon enfant comme vous pouvez en juger.

En début de jeu, vous aurez le choix entre huit personnages, chacun muni de son aile volante, armée de tout ce qui se fait de bien en matière de mitrailleuses et de missiles : elles ont toutes des caractéristiques différentes, ce qui implique des tactiques et des pilotages différents. Vous serez donc l'un de ces affreux criminels et devrez gagner votre liberté en vous produisant dans une arène, à bord d'une aile. En fait, pour être libéré, il vous faudra gagner des réductions de peine durant le jeu, en ramassant des bonus dans l'arène, en effectuant des acrobaties et en détruisant certains objectifs (dont vos adversaires bien entendu). Pour vous défaire de vos ennemis, vous devrez mettre en valeur vos talents de pilote dans des arènes en 3D à grands coups de loopings, tonneaux et autres figures dangereuses pour éviter les obstacles.

Le jeu est entièrement en 3D, optimisé MMX, et le moteur gèrera les cartes accélératrices (il y aura apparemment une version Direct3D et glide), ce qui permet de jolis effets de lumière et d'ambiance (alternance jour/nuit, effets atmosphériques, lens-flare, etc.). Enfin, Aironauts sera prévu pour le multijoueurs en acceptant jusqu'à huit joueurs en réseau.

Affreux criminel, vous devrez gagner votre liberté dans une arène.



Nations

PC CD-ROM

GENRE SIMULATION DE VOL
DÉVELOPPEUR PSYGNOSIS
SORTIE PRÉVUE DÉBUT 99

Quinze jours avant l'E3, Psygnosis nous avait invités à une petite balade anglaise. Rétrospectivement, j'ai l'impression d'avoir passé plus d'heures dans une voiture qu'à parler avec des développeurs. Dans le fond, ça ne change guère de l'E3, où on passe plus de temps à courir d'un stand à l'autre qu'à mater des jeux.







Nations promet d'être un concurrent assez redoutable pour le Combat Flight Simulator que Microsoft devrait sortir à la fin de l'année. D'abord, il est beau. C'est la première chose qui frappe. Il est magnifique même, avec son moteur 3D ultra performant (une évolution du moteur de G-Police qui gère le Glide et le Direct3D), avec sa météo changeante, son générateur de nuages, ses lumières et ses splendides couchers de soleil. Tout ceci tournera sans problème sur un P166 MMX avec 3Dfx, m'ont assuré les développeurs. Mais pour profiter pleinement des textures de 22 Mo, il vaudra mieux avoir un PII 300 avec carte AGP et 64 Mo de RAM. Un peu comme pour tout ce qui arrive à la fin de l'année, quoi.

Ensuite, il est riche, très riche : 37 avions ont été modélisés, dont 17 chasseurs qu'on pourra piloter. Le mode campagne offrira 15 missions par camp (américain, anglais, allemand), au cours desquelles on passera de simple pilote à chef de groupe, puis à chef d'escadrille. Le mode "instant-action" comprendra quelques dizaines de missions supplémentaires, de tous types. Quant au jeu en réseau, il pourra accueillir jusqu'à 64 joueurs en simultané sur un serveur dédié et sur des scénarios spécifiques. De plus, Nations est livré avec une base de données sur l'aéronautique de la Seconde Guerre mondiale et un éditeur de missions sera distribué via Internet peu après la sortie du jeu.

Dernier point, Nations est parfaitement fidèle à la réalité : chaque modèle de vol des 37 avions, chaque détail du cockpit des 17 chasseurs a soigneusement été reproduit. Les avions ont été découpés en 12 à 15 zones clés, dont l'état détermine le comportement en vol de votre avion. Chaque mission du mode campagne a effectivement existé. Les terrains sont également fidèles à la réalité historique, jusqu'aux immeubles des villes, qui ont été texturés dans le style du pays et de l'époque. D'autres détails viennent ajouter à l'impression de vérité, comme la dispersion des troupes au sol en cas de danger, ou l'explosion de camions percutés lors de crash. Mais si trop de précisions historiques vous bourre, il existe aussi un mode arcade.









Lander

PC CD-ROM

GENRE SHOOT/EXPLORATION 3D
DEVELOPPEUR PSYGNOSIS
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE 98

Bon allez, un p'tit jeu oukia un vaisseau qui se promène et qui tire dans les coins.

Vous êtes un mercenaire du futur et vous voyagez à bord d'un gros vaisseau spatial qui parcourt notre système solaire de Mercure à Pluton. Chaque arrêt-planète engendre son lot de nouveaux contrats, avec des gouvernements, des organisations, la mafia, ou avec des personnes privées. Vous découvrez de nombreux environnements, chaque planète ayant son climat, sa géographie et sa gravité propres. Au total, le jeu comprend 39 missions, dont 3 dédiées au jeu en multi.

Toutes les missions se font à bord d'un petit vaisseau comme celui que vous voyez sur les photos. En fonction de votre degré de réussite, vous gagnez des crédits qui vous permettent d'upgrader votre vaisseau et même de changer de véhicule. Il existe une dizaine d'armes dans le jeu mais vous n'avez accès qu'à deux ou trois d'entre elles par mission.

Votre vaisseau est mu par une série de propulseurs avec lesquels il faut constamment jouer pour contrer la pesanteur. Il faut un peu de temps pour arriver à maîtriser le truc mais au final, on accroche vraiment. Missions en intérieur, missions en extérieur, énigmes à résoudre, planètes à explorer, ennemis à latter, colis à tracter qui nous "tirent" vers le bas, quantité de carburant à gérer, environnements dépaysants, tels sont les ingrédients de Lander. Le jeu sera Direct3D, natif Glide et PowerSGL, optimisé K6 2 3Dnow! et AGP (si vous n'avez rien compris à la phrase qui précède, c'est que vous ne lisez pas assez souvent les dossiers Matos, na).

Global Domination

PC CD-ROM

GENRE STRAT/ARCADE TEMPS RÉEL
DEVELOPPEUR PSYGNOSIS
SORTIE PRÉVUE HIVERS 98

Vous voulez jouer au maître nucléaire du monde ? Tenir le sort de la planète entre vos doigts ? Ben vous êtes salement mégalo.

Vous vous souvenez du film «Jamais plus Jamais» ? Dans une scène mémorable, James Bond affronte le méchant dans une sorte de bataille navale géante : ils sont assis de part et d'autre d'une table, au milieu de laquelle se dresse un panneau de contrôle. Ils se balancent des missiles sur la tronche et se prennent du jus dans les pognes. Vous voyez ? Eh bien c'est ici qu'est né Global Domination. Les développeurs ont commencé à délirer autour de Wargames, Missile Command, Risk, etc., pour finir par poser les bases de leur jeu : 1. défendre et conquérir des pays, 2. avec des missiles, 3. en temps réel. Voilà.

La gestion des ressources est très réduite : la production se développe toute seule et il suffit de régler la balance entre construire et réparer, entre attaquer et défendre. L'essentiel du jeu se situe au niveau du choix des cibles et du type de relation qu'on instaure avec les autres pays. Grâce aux différents niveaux de zoom, qui correspondent chacun à un niveau d'intervention de plus en plus ciblé, ce jeu s'adresse aussi bien aux gros bourrins qu'aux fins stratèges, les développeurs veillant à conserver un équilibre entre ces différents types de joueurs.

Global Domination pourra accueillir jusqu'à 16 joueurs en multi et 8 en solo (7 joueurs IA). Il propose bien entendu une histoire, assortie d'une série de missions, mais le plus intéressant devrait être la partie réseau. Si les développeurs réussissent à mettre en code tout ce qu'ils ont dans la tête (j'ai malheureusement trop peu de place pour tout vous raconter ici), ce jeu devrait être excellent.





Pour trouver plus rapide que la Voodoo2



il vous reste la magie noire.

Se déplacer à la vitesse de la lumière ? Ce n'est pas sorcier ! 3D Blaster™ Voodoo2 offre une vitesse inégalée dans vos jeux 3D, grâce à ses 3 processeurs fonctionnant en parallèle. Laissez-vous envoûter par la magie : ses performances, sa qualité d'image, ses effets 3D et sa jouabilité en font la carte la plus rapide de la planète. Et si une carte Voodoo2 ne vous suffisait pas, vous pouvez toujours en installer deux et doubler les performances ! 3D Blaster Voodoo2 est la seule carte accélératrice 3D assez envoûtante pour porter le nom officiel Voodoo2 de 3Dfx™ Interactive.

Rendez-vous chez votre revendeur le plus proche et initiez-vous sans attendre à la magie de 3D Blaster Voodoo2. Appelez le 01 39 20 86 03 et recevez gratuitement votre CD ROM de démonstration Creative.

Caractéristiques et spécifications

- Jusqu'à 12 Mo de mémoire ultra rapide pour des performances maximales
- Gère 180 000 000 texels à la seconde
- Multiplie par 3 le nombre d'images par seconde de la première Voodoo 3Dfx™
- Le standard d'accélération 3D le plus suivi par l'industrie du jeu.
- Livrée avec 4 jeux fantastiques : G-Police, Ultimate Race Pro, Actua Soccer 2 et Incoming.

3Dfx Interactive

C'est clair, votre PC a du potentiel !



WWW.SOUNDBLASTER.COM




CYBERSTORM 2


HALFLIFE


QUEST FOR GLORY V


THE REALM


STARSIEGE


GRAND PRIX LEGEND


DIABLO 2

Blizzard, Dynamix, Yosemite... Sierra est une très grosse famille avec de très nombreux jeux à suivre pour 1998 et plus.

Sierra

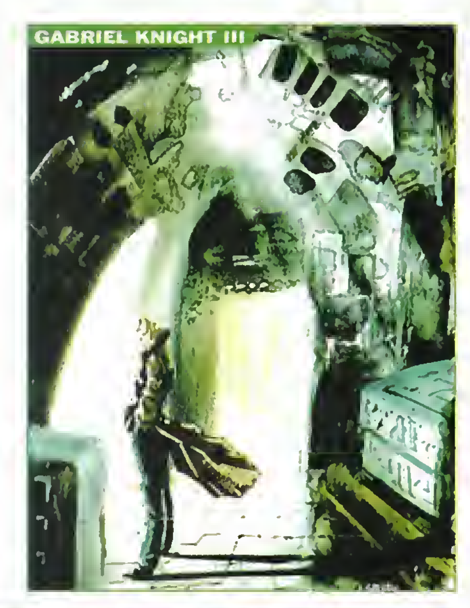
ETATS-UNIS

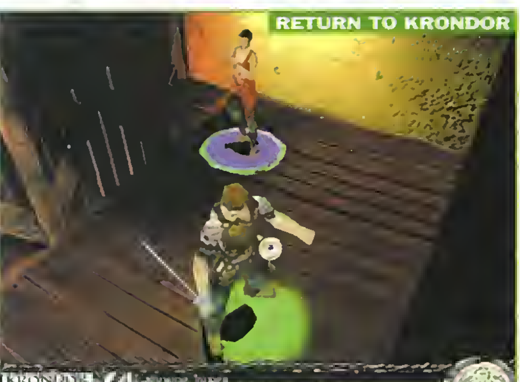
Yosemite Entertainment, par exemple, est un studio prolifique qui sera très présent dans les mois à venir. Je passe sur **DARYL F. GATES' POLICE QUEST : SWAT 2** qui est en preview ce mois-ci pour vous parler de **QUEST FOR GLORY V : DRAGONFIRE**, le dernier chapitre de la série qui devrait nous arriver en septembre. Sachez que dans cet opus tout en 3D, vous pourrez reprendre vos personnages du chapitre précédent. Je ne m'étendrai pas sur **THE REALM**, jeu de rôles online qui compte déjà des milliers d'adeptes outre-Atlantique, mais sachez qu'un autre JDR online est prévu, avec la licence de l'écrivain Tolkien : cela s'appelle **MIDDLE EARTH**, et on en reparle très bientôt. Enfin pas de panique remarquez, le bêta test devrait être lancé en juillet 99. Rien à voir, mais c'est aussi une licence, l'annonce du développement d'un jeu sur **BABYLON 5**, la série télé. À première vue, ce sera une simulation de combat spatial. Enfin, est annoncé, mais je ne l'ai pas vu, un jeu de combat tactique dans l'univers des commandos, appelé **NAVY SEALS**. De son côté, Dynamix, propose un jeu de stratégie offrant le choix entre le tour par tour et le temps réel, **CYBERSTORM 2 CORPORA WARS**. Il paraît qu'on peut y créer soi-même ses véhicules. Sinon, encore un jeu de gros robots en 3D, **STARSIEGE**, précédemment nommé Earthsiege.

Sierra Studios, une entité qui regroupe plusieurs "petits" développeurs travaillant pour Sierra, possède également plusieurs titres dans son catalogue. **HALF-LIFE** (de Valve) un Quake-like très attendu et très prometteur avec un vrai scénario.

RETURN TO KRONDOR est la suite du jeu de rôles best-seller Betrayal at Krondor, tiré de l'œuvre de Raymond E. Feist, et il permettra au joueur de diriger la destinée de 5 personnages principaux. Dans la famille des suites, j'ai également pioché **GABRIEL KNIGHT III : BLOOD OF THE SACRED**, Blood of the Damned, suite de The Beast Within, qui a opté pour le tout 3D. Toujours dans les familles nombreuses, je vous présente **MASK OF ETERNITY**, dernier né de la série des King's Quest, où le joueur pourra choisir entre une perspective à la première ou à la troisième personne.
Un peu de sport maintenant : **GOLF PRO 99**, une sombre histoire de club et de balles blanches, et surtout **GRAND PRIX LEGEND**, un superbe jeu de ouatures qui a la particularité de ne mettre en scène que les véhicules de l'année 1967.

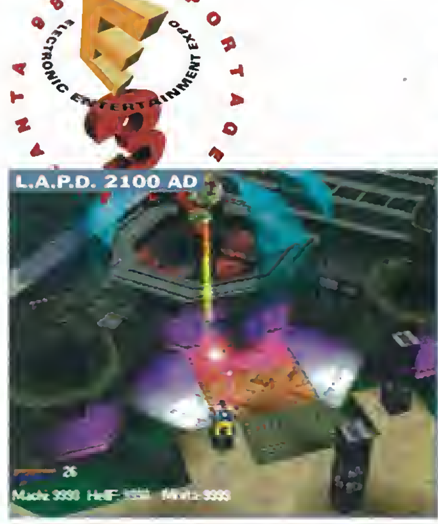
Enfin n'oublions pas Blizzard, membre éminent de la famille Sierra, qui outre l'add-on à Starcraft présenté précédemment, nous a montré **DIABLO 2** et ses 5 nouveaux personnages : amazone, sorcière, nécromancien, paladin et barbare.


GABRIEL KNIGHT III


RETURN TO KRONDOR


BABYLON 5

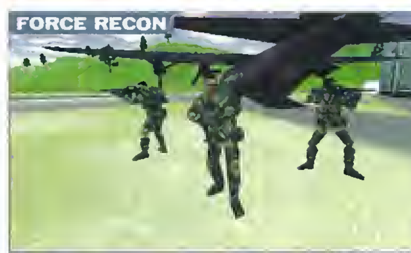

GOLF PRO 99

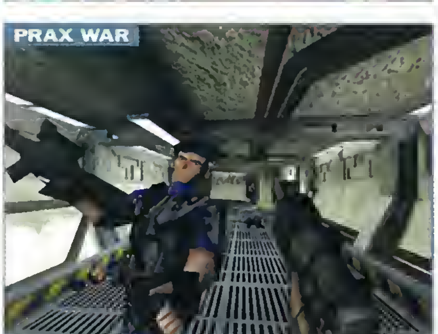

L.A.P.D. 2100 AD


WORLD AIR POWER : ISRAELI AIR FORCE


SIM CITY 3000


MOTO RACER 2


FORCE RECON


PRAX WAR


NEED FOR SPEED 3


DUNGEON KEEPER 2

Electronic Arts

ETATS-UNIS

Chez Electronic Arts, c'est un peu l'avalanche. Et attention, pas de plans sur la comète : tout est prévu pour l'automne 98, ou au pire tout début 99.

Electronic Arts représente plusieurs entités, alors avant de faire le tour des dépendances, voyons ce que la boutique a à nous proposer : **L.A.P.D. 2100 AD** est un shoot 3D où vous incarnez un flic de Los Angeles qui ratatine les truands à tour de bras. **PRAX WAR** n'est pas tout à fait un Quake-like de plus : non seulement il a le mérite d'avoir un moteur innovant très impressionnant avec des niveaux absolument énormes, mais en plus un scénar vient charpenter l'ensemble. Côté vitesse, que du beau avec **NEED FOR SPEED 3** d'une part, superbe et compatible retour de force, et **MOTO RACER 2** d'autre part et ses 30 nouvelles pistes qui vont jusqu'en Amazonie. EA Sports propose de son côté un jeu de golf magnifique, **TIGER WOODS 99**, et le jeu de hockey habituel muni de la licence officielle de la NHL, **NHL 99**.

Chez NovaLogic, encore un simulateur d'avion de chasse avec **F-16 VIPER**, qui permettra d'affronter les possesseurs des jeux Mig 29 et F-22 Raptor, et un jeu d'action en 3D, dans le même genre que Special Ops, qui s'appelle **FORCE RECON** et bénéficie du superbe moteur Voxel Space 3.

Bullfrog, également hébergé sur le stand EA, présentait deux produits, à des stades de développement très différents : balbutiements pour **DUNGEON KEEPER 2** dont nous n'avons vu qu'une ébauche, un peu plus avancé pour **POPULOUS : IN THE BEGINING** qui était, lui, en démonstration publique.

Un petit tour du côté de chez Jane's® Combat Simulation qui, avec **WORLD AIR POWER : ISRAELI AIR FORCE**, propose de simuler rien moins que 7 avions en service dans l'aviation israélienne de combat (du Mirage III au F16). AGP, Voodoo 2, Direct3D, ce simulateur va faire du bruit. Toujours Jane's® avec **FIGHTER LEGENDS : EUROP 1944** qui nous ramène en arrière dans le temps pour des dogfights entre P-38, P-51D, Spitfire, Bf 109 et Me 262A.

Enfin, pour finir, la présentation de **SIM CITY 3000** par Maxis, qui permettra de créer ses propres immeubles, de jouer sur des cartes quatre fois plus grandes et de récupérer les villes de SimCity 2000.

DUNGEON KEEPER 2


TIGER WOODS 99



NHL 99

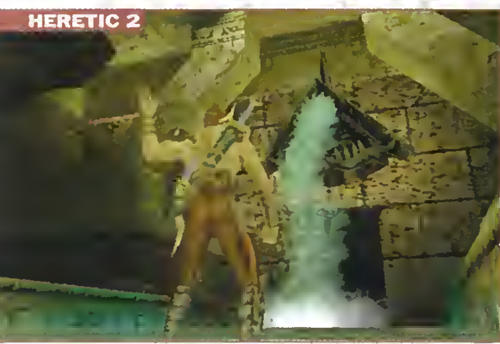


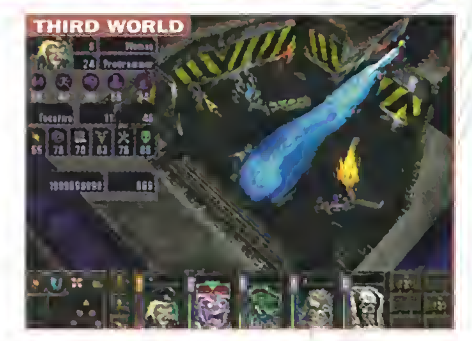
Cette année encore, Activision continuait de rouler des mécaniques avec une moisson de jeux de qualité. Rapide tour d'horizon.


QUAKE 2 THE RECKONING

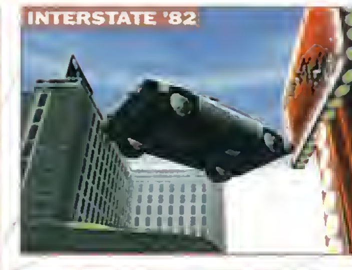

QUAKE 2 GROUND ZERO

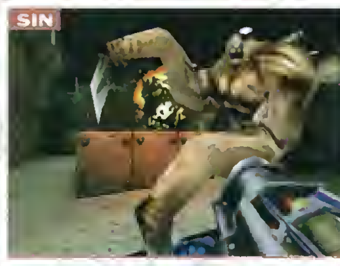

5ÈME ÉLÉMENT

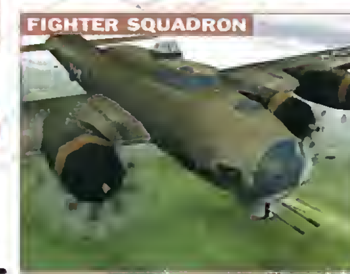

HERETIC 2


THIRD WORLD


BENEATH


INTERSTATE '82


SIN


FIGHTER SQUADRON

ETATS-UNIS

Activision

L'exploration d'un mystérieux monde souterrain sous l'Arctique, ça vous tente ? **BENEATH**, jeu d'Aventure/Action de dernière génération, nous convie à une sorte de "Voyage au centre de la Terre" grâce à un moteur 3D qui s'annonce somptueux. Le héros sera un crack de l'escalade, capable d'effectuer des mouvements acrobatiques étonnants. Tremblements de terre, course dans des chariots de mine, combat avec des bestioles étranges et rencontre avec de jolies nanas seront aussi au programme de ce produit concocté par les développeurs de Journeyman Project. Chouette !

Pour vos packs de mission **QUAKE 2**, exigez l'original ! Activision se targue de proposer les meilleurs addendas pour Quake 2 avec **THE RECKONING** et **GROUND ZERO**. De nouvelles formes de vie bio-luminescentes, des gekks au sang acide, des trappes qui aspirent les ennemis et les transforment en cubes de viande pour la consommation perso du joueur (beurk !!), une arme tirant des boomerangs qui ricochent sur les murs... bref, plein de trucs gluants et couinants pour les Space Marines qui se respectent. Chef, oui chef !

On ne devrait pas avoir à attendre le XXIIIe siècle pour s'éclater sur le **5ÈME ELEMENT** le soft d'Aventure/Action tiré du film du même nom, réalisé par les coyotes de Kalisto et prévu pour la rentrée. Pour vaincre l'affreux Zorg et son armée de mercenaires crétins, vous n'aurez pas trop de nos deux héros. Leelo se bat en close combat avec la fourberie féminine qui la caractérise. Alors que cette grosse brute de Dallas Korben distribue les pruneaux avec toute la verve d'un grand poète maudit. Très, euh, pidant.

Pour sa seconde apparition sur nos petits écrans, **HERETIC 2** fait peau neuve. Le nouveau moteur dérivé de Quake 2 nous place en vue à la troisième personne, ce qui semble tout indiqué pour maîtriser les nouveaux contrôles de ce volet. Dans la peau de Corvus, guerrier Sidhe, acrobate sur les bords et grand dispenseur de magie, vous irez traquer l'infidèle à coup de boules de euf' dans des mondes troglodytes et autres cités englouties. De beaux effets graphiques en perspective.

THIRD WORLD s'incrit dans la lignée des Space Hulks et autre Incubation, c'est-à-dire que l'on y contrôlera une équipe de gros mercenaires balèzes dans des opérations de pacification outre-espace, sauf que là ça sera en temps réel. Une grande variété de persos (mutants, androïdes, cyborgs, aliens) lui donne une touche carrément jeu de rôles, et on pourra configurer jusqu'à la tronche des p'tits gars. Développé par Redline, la nouvelle boîte de Ron Millar (Warcraft II, Diablo, Mechwarrior2), Third World comprendra un générateur de missions aléatoires et un mode multijoueurs.

On ne présente plus **INTERSTATE '82**, la suite vachement attendue de l'76. Vingt nouveaux niveaux incluant un Las Vegas alternatif et des décors souterrains serviront de toile de fond aux 30 missions qui exploitent le nouveau moteur 3D Dark Side. La possibilité de piloter des motos et de sortir de sa caisse pour traquer sa cible, le gun à la main, font aussi partie du voyage, le tout emmené par une musique niou-wave dans le plus pur style "Isabelle a les yeux bleus...". Rétro-cool.

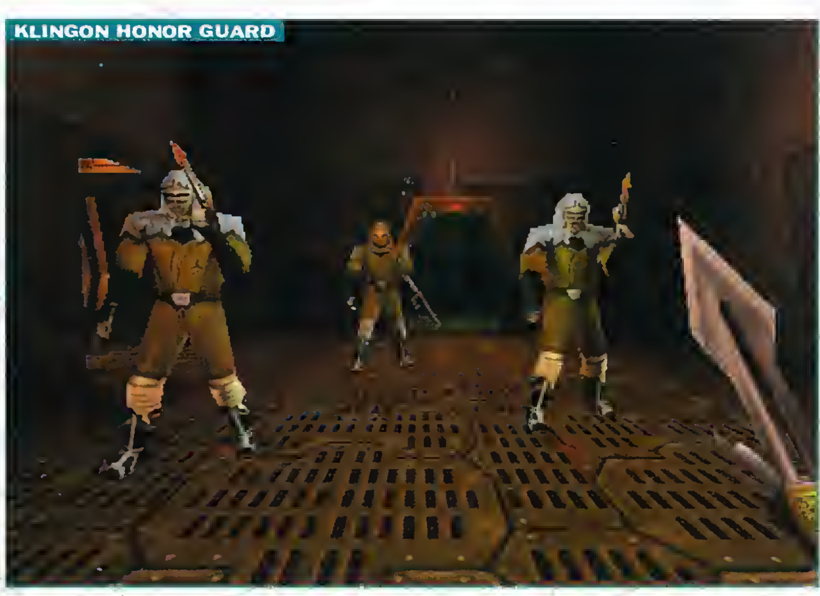
Qu'est-ce que le **SIN** ? Une saloperie de drogue s'attaquant à la structure même de l'ADN. Et pis aussi le nom du futur shoot de Ritual basé sur le moteur de Quake 2. Loin d'être ridiculisé par la horde de concurrents directs, SIN compile pas mal de bonnes trouvailles des softs du genre : fusil sniper à visée laser, charges détonnantes à télécommande, possibilité de conduire des véhicules, personnages variés en multi... La bataille des Quake-like s'annonce très chaude.

D'habitude, je suis pas un très grand fan des simulations militaires mais **FIGHTER SQUADRON** a des arguments graphiques accélérés 3D vraiment convaincants : on dirait presque des films d'archives, la couleur en plus. En solo ou en réseau à 16, la bête va nous refiler le manche de toute une ribambelle de chasseurs et bombardiers de la Seconde Guerre mondiale (B-17, Hawker Typhoon, ME-262...). On pourra même changer de poste en pleine action (pilote, canonnier) et se téléporter d'avion en avion pendant la partie.




MECHWARRIOR


STARSHIP TROOPERS



KLINGON HONOR GUARD


TOP GUN HORNET'S


FLANKER 2.0


MECHCOMMANDER


EUROPEAN AIR WAR


FALCON 4.0

Microprose

ÉTATS-UNIS

Du simulateur de choses qui volent, du Star Trek à gogo et plein de X-Com partout, il y en a de jolies choses chez Microprose...

Avec Microprose, vous avez le choix : F-16, F/A-18 ou P-51 Mustang ? Le F16, c'est dans **FALCON 4.0**, qui n'était pas vraiment une surprise dans la mesure où d'une part le jeu est quand même un peu en retard (hein, quand même), et d'autre part vous avez déjà eu la démo jouable dans Joystick. C'est tout plein beau, mais pour plus d'info, reportez-vous à la preview du n° 93.

Pour ceux qui penchent plus vers l'Arcade, il y aura **TOP GUN HORNET'S NEST** qui vous proposera de vous mettre dans la peau du sémillant Maverick (le gars aux dents blanches, pas le missile) aux commandes d'un F/A-18 : tout ce dont vous aurez besoin, c'est d'un joystick. Sinon, le simulateur d'hélicos **GUNSHIP III** est en route et il permettra une interconnection avec M1 Tank Platoon II pour que chars et hélicos puissent apparaître sur les mêmes champs de bataille.

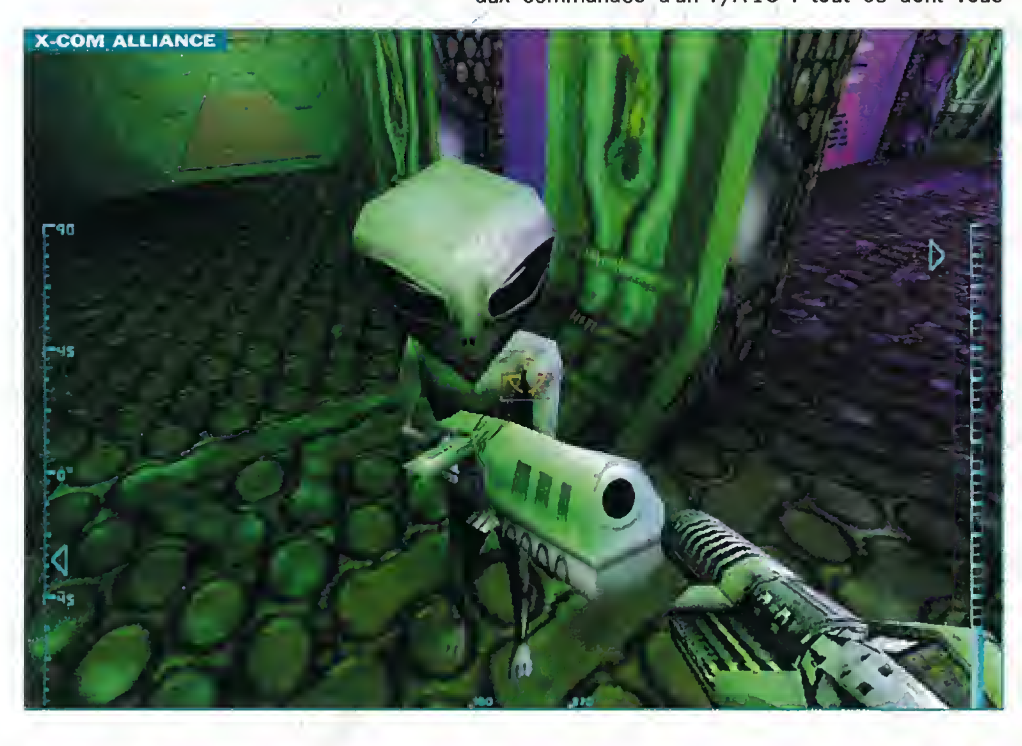
À l'époque où il n'y avait pas de missile à guidage thermique, rappelez-vous c'était 1942 : The Pacific Air War dont voilà la suite : **EUROPEAN AIR WAR**. Vous pourrez piloter 20 modèles d'avions de la Seconde Guerre mondiale au-dessus de l'Angleterre ou de la France

Dans un autre registre, Microprose révélait deux jeux concernant l'univers de Star Trek The Next Generation. Le premier, STTNG **BIRTH OF THE FEDERATION**, est un jeu de gestion et de conquête spatiale au tour par tour avec tout l'univers du feuilleton télévisé. Le second, STTNG **KLINGON HONOR GUARD**, est développé à partir du moteur d'Unreal, et là je crois que tout est dit.

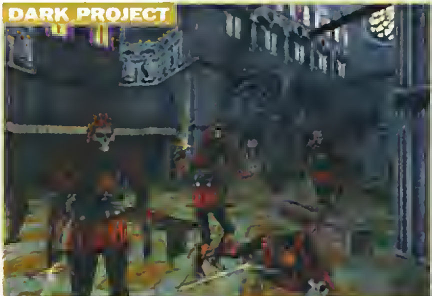
Toujours dans la science-fiction, **STARSHIP TROOPERS** est un jeu d'action avec une vue à la troisième personne qui m'a fait penser à Outwars, en beaucoup plus joli.

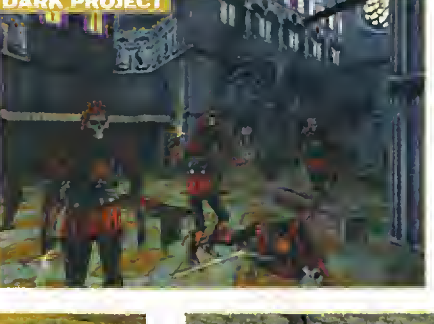
Dans la famille X-Com, je vous présente les deux derniers rejetons : concernant X-Com Interceptor, je vous invite à consulter le test de ce numéro. Le second, **X-COM ALLIANCE**, est un jeu avec une vue à la première personne utilisant le moteur d'Unreal (cling, cling, fait la tirelire des développeurs). Un nouveau mode de vue permet l'affichage d'une vue à la première personne de chacun des membres de votre équipe sur votre écran. C'est pas clair ? Ça veut juste dire que vous voyez ce que voit simultanément chacun des membres de votre squad.

Allez, pour finir, **GUARDIANS : AGENTS OF JUSTICE** est un jeu de stratégie en 3D mettant en scène des super-héros, et **MECHWARRIORS 3** va vous permettre d'ajouter des équipements et de personnaliser encore plus votre Mech, mais plus tard, genre en 1999 quoi.


X-COM ALLIANCE











GANGSTER

REVENANT

Eidos UK

Surfant sur le succès de Mademoiselle-qui-vous-savez-Croft, l'éditeur Eidos organisait sur son stand des animations en nibbard-Vision et en mauvais goût-Rama. Le catalogue de ses produits en développement n'en est pas moins conséquent.

Développé par Ion Storm, la nouvelle boîte de John Romero, **ANACHRONOX** est un jeu de rôles de S-F exploitant le moteur de Quake 2 (eh oui, encore un !). Le joueur pourra contrôler jusqu'à 3 personnages, en même temps qu'il choisira parmi une équipe de 7 autres. Tout cela afin d'explorer la galaxie et trois dimensions différentes, pas moins. Grâce au Système Élementaire de Modulation, il sera possible de créer ses propres armes. Anachranox devrait en outre être immense avec 100 niveaux et 150 monstres différents. Du même Romero, voici **DAÏKATANA**, qui marche sur les traces de Quake 2 mais s'avère beaucoup plus beau. Oui, ça sera du shoot comme on les aime.

Plus subtil, **THIEF : THE DARK PROJECT** est réservé au petit malandrin qui sommeille en chacun de nous. Dans ce soft, en effet, vous enfilerez les poulaines d'un voleur médiéval expert en crochetages de portes et plus enclin à se débiner vivant qu'à affronter des ennemis surnuméraires avec un rossignol. Rappelons que ce projet sort du cerveau fécond des créateurs d'Ultima Underworld, l'un des plus grands jeux de rôles micro de tous les temps.

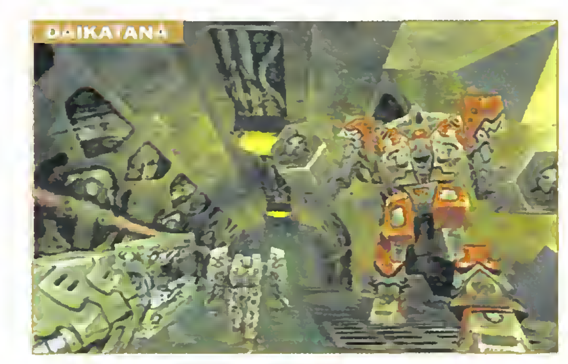
Hot House joue la carte de l'humour avec **GANGSTERS**. Dans ce jeu de gestion et de stratégie temps réel, vous machouillerez un gros cigare dans le Chicago de la prohibition. Votre objectif : devenir le caïd de la ville en gérant le maximum d'affaires illégales et en repoussant les extorsions et intimidations des autres gangs qui veulent agrandir leur territoire à vos dépends. La ville, représentée en 3D temps réel, sera immense : 1 000 blocs et 5 000 personnages comprenant des civils, des gangsters et des agents du gouvernement.

On ne l'attendait pas si tôt, mais Bungie présentait déjà **MYTH 2**. Quatre fois plus détaillé, avec des unités plus fines et mieux animées, un algorithme de déplacement amélioré, des décors comprenant des châteaux, des douves et des pont-levis : bref, ils ont été très attentifs aux remarques des fans du premier opus. Comme ils ont aussi enrichi leur bestiaire, on devrait bientôt pouvoir maculer la campagne avec le sang des chevaliers Stygiens - sang de rhésus Z comme chacun sait. J'en ai une bien bonne : Lara Croft revient pour un troisième épisode ! Lara va une nouvelle fois parcourir le globe, du désert du Nevada aux îles du Pacifique Sud. En plus de nouveaux costumes, de nouveaux véhicules, **TOMB RAIDER III** a subi un lifting technique. En vrac : de nouveaux effets de transparence et d'ombre, une intelligence artificielle des ennemis boostée, de nouveaux effets de lumière dynamiques et colorés, de nouveaux mouvements pour Lara. En plus, la structure du jeu sera différente puisque le joueur pourra choisir l'ordre des niveaux.

TARTAN ARMY prend place en Écosse il y a un bon millier d'années. Il propose un environnement, un système de caméra et de zoom assez comparable à ce qu'on a vu dans Myth. Pendant la démo, une bande de deux douzaines de combattants écossais teigneux tentaient de prendre d'assaut une position sur une colline, aussitôt accueillis par un groupe de lanciers têtus. Je vous dis même pas l'état des kilts après l'affrontement ! Un soft qui devrait plaire à ceux qui ont succombé au charme viril de Myth.

Le but du jeu d'**URBAN CHAOS** est encore tenu secret par ses créateurs anglais, Mucky Foot. On sait quand même que le scénario tournera autour de l'Armageddon, qui est comme chacun sait la fin du monde annoncée pour dans pas longtemps. Techniquement, Urban Chaos utilise de très beaux effets de lumière, d'ombre et de brouillard volumétrique pour retranscrire une ville plongée dans la nuit. L'héroïne que vous contrôlerez pourra y déployer tous ses talents de cascadeuse.







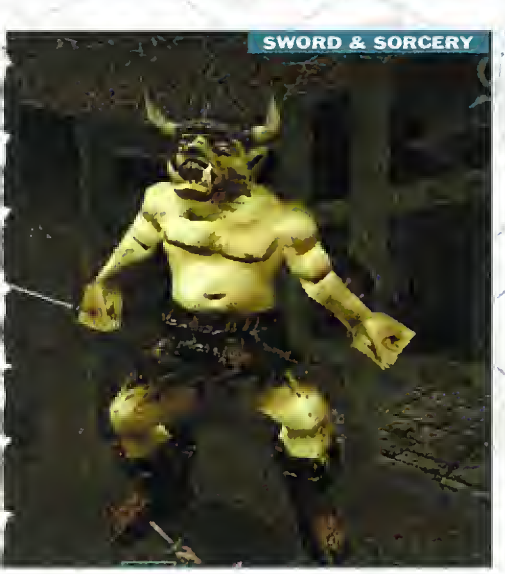

ARCANES

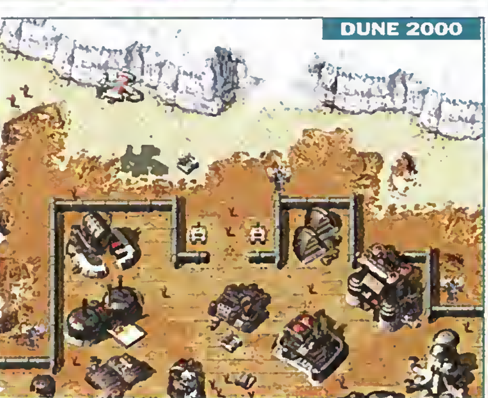

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

Virgin

ETATS-UNIS

Outre C & C 2 : Soleil de Tibérium, que vous avez dû déjà croiser dans ces pages, Virgin Interactive avait quelques titres intéressants à montrer.


SWORD & SORCERY


DUNE 2000

Gros succès sur le stand Virgin, le jeu officiel des Superbike World Championship Series (très finement appelé **SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP**) est une simulation de course de motos extrêmement impressionnante, grâce notamment à une modélisation du conducteur indépendante de celle du véhicule qui permet un réalisme encore plus poussé de la conduite. Proposant évidemment les 12 circuits officiels ainsi que le même nombre de motos modélisées d'après les données des constructeurs, Superbike est entièrement en 3D et gère le Glide comme la 3Dfx.

Beaucoup moins hi-tech, **L'AGE DE GUERRE** vous mettra entre les mains la destinée d'une tribu préhistorique (trois tribus différentes au choix), dont vous devrez assurer la survie au milieu d'un monde hostile pendant 30 scénarios répartis en trois campagnes. Ce jeu de stratégie en temps réel est prévu pour septembre.

Les créateurs de X-Com montraient leur dernier jeu de stratégie au tour par tour, j'ai nommé **ARCANES** (en anglais : **Duel : The Mage Wars**). D'orientation action/tactique, ce jeu demandera la maîtrise d'une trentaine d'incantations magiques différentes et combinables et sera jouable jusqu'à 36 joueurs sur le Net.

Dans le même univers médiéval-fantastique, **SWORD & SORCERY** est un jeu de rôles/action qui fait penser à Diablo, sauf qu'il permet de gérer une équipe de 6 personnages et qu'il donne le choix entre le temps réel et le tour par tour. Oui je sais, c'est le même nom qu'un jeu sur Apple, concurrent de Wizardry.

Pour finir, changement de décor avec **TANK BLASTER**, une sorte de shoot qui vous met aux commandes d'un tank du futur et qui prend tout son sens en multijoueurs, et **F-16 AGGRESSOR**, un nouveau simulateur de vol avec le célèbre avion américain pour vedette.

Du côté de chez Westwood, outre **C & C 2** (finalement, on s'en remet à l'appellation la plus usitée et on arrête de l'appeler C & C 3) et **DUNE 2000**, on présentait l'état d'avancement de **LANDS OF LORE 3**, en assurant qu'il s'agissait de revenir aux qualités du premier volet. Nous jugerons sur pièces.


AGE DE GUERRE


TANK BLASTER


F-16 AGGRESSOR





GENRE ARCADE
DÉVELOPPEUR ODDWORLD INABITANTS INC
SORTIE PREVUE OCTOBRE 98

Oddworld l'exode d'Abe



Abe a battu le démoniaque Molluck, les Rupture Farms ont été détruites et les Mudokons libérés. Youpi ! Ben non, les actionnaires de Rupture Farms veulent prendre leur revanche. Ils ont construit une nouvelle usine : une brasserie cette fois-ci. Leur raisonnement est très simple : faire du profit en utilisant les Mudokons morts. Leur recette : une bière à base d'os réduits en poudre. Beuh ! Abe reprend donc du service dans ce second chapitre plus étoffé. Abe peut maintenant dialoguer, devenir invisible, piloter des engins et soigner ses amis malades. Ceux-ci pourront d'ailleurs montrer diverses émotions dont Abe devra tenir compte.

ODT

GENRE ACTION /AVENTURE
DÉVELOPPEUR PSYGNOSIS FRANCE
SORTIE PRÉVUE DEBUT 99



Sur la planète Tonantzin, une terrible épidémie fait des ravages. Le seul espoir de survie est une perle verte que devaient rapporter le capitaine Lamat et son équipe de quatre braves partis à bord du Nautiflyus. Sauf qu'ils se sont écrasés dans la terrible Zone Interdite. A la manière d'un Chaos Engine ou d'un Tomb Raider, ODT est un jeu d'action/aventure enrichi aux séquences de shoot et saupoudré d'éléments de jeu de rôles (au cours de la partie, on pourra répartir des points de valeur sur trois compétences). Les persos se battent aussi bien à mains nues qu'avec des armes ou des sorts. Le look du produit, inspiré des œuvres de Jules Verne, est plutôt réjouissant.

Panzer Elite

GENRE SIMULATION
DÉVELOPPEUR WINGS SIMULATIONS GmbH
SORTIE PRÉVUE DEBUT 99

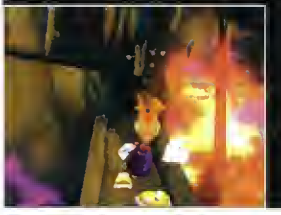


Panzer Elite, simulateur de tanks, regroupe les campagnes d'Afrique du Nord, d'Italie et de Normandie de la fin 1942 et de 1944. Le joueur rejoint les forces américaines ou allemandes, chaque camp disposant d'un large choix de véhicules et d'armes historiquement authentiques. Les modèles de chars devraient être très détaillés et précis, ce qui donne un résultat à l'écran que, même Saddam, il a pas ça dans son bunker. Panzer Elite offrira également aux réformés que nous sommes de l'action instantanée, des scénarios individuels et des campagnes d'une durée variable. Et pis, une option multijoueur pour s'éclater avec Alex, notre pote sarrois. Achhh !

Rayman 2

GENRE ARCADE
DÉVELOPPEUR UBI SOFT
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE 98

Rayman 2, l'être le plus étrange du jeu vidéo revient sur PC pour des aventures plus colorées que jamais. Faut dire qu'une bande de robots-pirates sans vergogne ont capturé tous ses amis. La pauvre petite chose devra se servir de ses pouvoirs pour les sauver, explorer des mondes fabuleux, utiliser son astuce et sa dextérité pour accéder au Grand Pouvoir... Très variés (trois mondes, dix maps), les décors de Rayman 2 comportent plusieurs niveaux de profondeur et des niveaux secrets. Le graphisme, cartoonien en diable, exploite de beaux jeux de lumières et des effets inédits (morphing, déformation, miroir). Rayman sait voler, nager, escalader et lancer son poing magique. De plus, il pourra acquérir d'autres pouvoirs en délivrant ses amis. Je vous rappelle que l'éditeur de ce jeu propose aux dix premiers lecteurs abonnés de le bêta-tester (voir en début du magazine).



Jest

GENRE PLATE-FORME
DÉVELOPPEUR INFOGRAMES
SORTIE PRÉVUE FIN 98

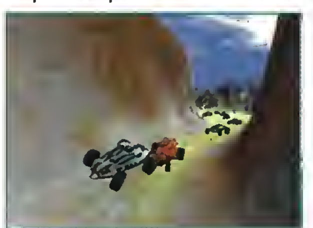
De la plate-forme, encore de la plate-forme, Infogrames fait dans la plate-forme. A priori destiné aux plus jeunes, Jest ne semble pas parti pour révolutionner le genre mais devrait apporter son lot d'éclatement de pupilles et de tendinites du pouce : 64 niveaux, tout plein de 3D en temps réel, un paquet de pièges, d'ennemis et de boss biscornus, et 4 degrés de difficulté.



Powerslide

GENRE COURSE D'ARCADE
DÉVELOPPEUR EMERGENT SOFTWARE
SORTIE PREVUE NOVEMBRE 98

Dans la lignée d'un Pod, ce jeu de course de 'ouatures outdoor a été développé quelque part au pays des kangourous. Le moteur est surpuissant puisqu'il affiche plus de 60 images par seconde grâce à l'usage de cartes accélératrices 2D. Ahahah ! des cartes 2D, excellent, je l'avais jamais faite celle-là. Hum, désolé. Vous allez donc traverser de superbes paysages, des canyons aux dunes en passant par des tunnels interminables et des décharges radioactives. Des intempéries viendront aussi bouleverser l'adhérence des kangourous, qui feraient mieux d'arrêter la cervoise au lieu de raconter n'importe quoi.



Tonic Trouble

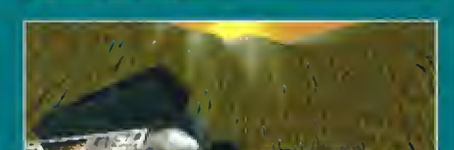
GENRE ACTION TEMPS RÉEL
DÉVELOPPEUR MIRACLE SOFTWARE
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE/DÉCEMBRE



Ed est un petit extraterrestre. Alors qu'il rentrait d'une mission d'exploration galactique, il laissa naïvement tomber sur la Terre une mystérieuse canette : les végétaux se transformèrent alors en tueurs frénétiques et Grogh l'affreux en profita pour vouloir devenir le maître du monde... Dans cet univers de cartoon chatoyant en 3D, vous allez sauter, courir, nager, voler, voire vous transformer en Super Ed. Un jeu de plate-forme comme on en a vu beaucoup mais avec une réalisation et des effets de lumière saisissants.

Rogue Squadron

GENRE COMBAT AERIEN STAR WARS
DÉVELOPPEUR FACTOR 5
SORTIE PRÉVUE FIN 98



LucasArts s'est aperçu que le premier niveau de Shadows of the Empire (où on enroulait un câble autour des pattes d'un AT-AT) avait beaucoup plu aux fans. «Et si on faisait un jeu entier sur le même principe, d'Georges ?», qu'ils se sont dit. Et voilà : vous pourrez, vers Noël, sauter dans le slip de Skywalker et monter à bord d'un X-Wing, d'un Y-Wing, d'un A-Wing, d'un V-Wing même. Mais pas d'un Chicken-Wing, non, on le fait plus çui-là. Il y aura des missions de combat, d'escorte, de reconnaissance... Ça se passera sur Tatooine, Kessel, Mon Calamari, dans des prisons impériales ou des mines d'épices. A coup de laser, de missiles, de canons à ions...

Settlers 3

GENRE GESTION/STRATÉGIE
DÉVELOPPEUR BLUE BYTE
SORTIE PREVUE FIN 98



Le nouveau volet de Settlers est plus mignon que jamais. Les sprites gambadent en tous sens et on ne se lasse pas d'admirer les trois nouvelles civilisations (romaine, égyptienne et chinoise). Hormis l'aspect esthétique, de nombreuses améliorations ont été apportées. Les composantes stratégie et construction sont maintenant à égalité et on peut diriger manuellement les combats (les soldats survivants montent en grade). Il y a des dieux, des temples et des prêtres qui font de généreux sacrifices. Trois campagnes sont prévues pour le jeu solo, ainsi qu'un mode réseau et sur Internet.

Speed Buster

GENRE COURSE DE VOITURES
DÉVELOPPEUR UBI SOFT CANADA
SORTIE PRÉVUE SEPTEMBRE 98



L'équipe d'Ubi Soft Canada va vous surprendre avec une course de bolides au moins aussi réjouissante pour l'œil que F1 Racing. Sauf que c'est très vicieux : si vous admirez trop le paysage, vous finirez avec un rail de sécurité entre les dents. Des points de contrôle disséminés sur les circuits permettent de flasher votre vitesse et de définir la somme d'argent que vous allez gagner, histoire d'améliorer votre véhicule ou d'en acheter un autre. Pas de Formule 1 dans Speed Busters mais des voitures de sport contemporaines ou des années 50. C'est beau et ça va très viiite.

Tank Racer

GENRE COURSE ARCADE
DÉVELOPPEUR SIMIS
SORTIE PRÉVUE FIN 98

Ça sera pas aussi délirant que Satanas et Diabolo dans Les fous du volant, mais une course de tanks, c'est quand même pas banal. Tank Racer nous refilera les clés de douze tanks, c'est qu'il est gentil Tank Racer. Avec un autre tankiste en split-screen, ou une division au complet à six en réseau, on ira labourer la campagne à grands renforts de chenilles. On ramassera aussi plein de bonus et des armes, tank à faire, pour se péter la gueule les uns les autres, et virer les obstacles gênants. Très arcade dans le principe, Truc Racer proposera quinze circuits, de multiples vues de caméra et un mode arène.



Extreme Warfare



GENRE ACTION
DÉVELOPPEUR TRILOBYTE
SORTIE PRÉVUE AOUT 98

Ce jeu d'action en 3D (qui gèrera aussi bien la 3Dfx que le direct3D et l'AGP) vous met aux commandes d'un des dix véhicules proposés (terrestre ou aérien) pour affronter des hordes d'aliens belliqueux pareillement équipés. Le principal intérêt viendra vraisemblablement des parties multijoueurs sur le Net où, dans chacun des deux camps en présence, les joueurs auront l'occasion de se spécialiser dans différents rôles complémentaires sur le champ de bataille : intercepteur, pilote d'hélico de sauvetage, fantassin d'élite, conducteur de char, etc. On attend, et on voit.





Alien Intelligence

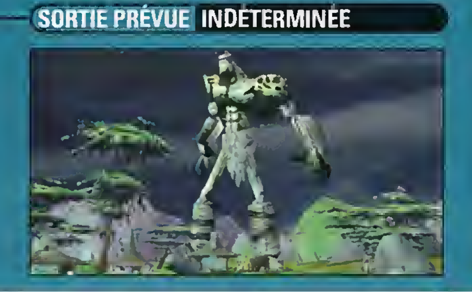
GENRE STRATÉGIE
DÉVELOPPEUR N.C.
SORTIE PRÉVUE AOÛT 98



Alien Intelligence va être un mix de stratégie en temps réel et d'action avec des combats dans l'espace et sur la terre ferme. Coupé de sa base à cause d'une explosion nucléaire, le joueur se retrouve bombardé commandant d'une colonie spatiale avec pour seul objectif l'élimination des petits gris. Cinq types de planètes différents, 12 unités par espèce, 10 000 vaisseaux possibles et 150 technologies à inventer nous tiendront en haleine dans ce soft qui sera tout en troidé, tant qu'à faire.

Black & White

GENRE MAÎTRE DU MONDE
DÉVELOPPEUR LION HEAD STUDIOS
SORTIE PRÉVUE INDÉTERMINÉE



Le nouveau titre de Peter Molyneux sera un jeu de maître du monde dans la lignée de Populous et PowerMonger. Vous présiderez au devenir d'un peuple qui se la coulait douce sur une planète tranquille avant votre venue. Toutes les actions que vous irez entreprendre auront une répercussion à la fois sur l'aspect du monde (qui changera de couleur, se flétrira...) et sur le comportement des habitants qui reflètera votre personnalité réelle. Beaucoup d'humour et de concepts originaux dans ce produit, difficile à résumer en quelques lignes, d'autant plus que le développement en est encore à son premier stade.

Dead Ball Zone

GENRE ACTION
DÉVELOPPEUR RAGE
SORTIE PRÉVUE FIN 98

Les vieux concepts ont la vie dure et on n'en voudra pas aux Anglais de Rage de nous concocter une version modernisée du fantastique Speed Ball. Sport futuriste et ultra violent, le Dead Ball sévit en 2090. Pour marquer un but, tous les moyens sont bons : prise de catch, tacle de rugby, paf ! dans le groin, coup de boule, y compris l'usage d'armes comme des bombes, des flingues et des tronçonneuses. Héritant du moteur d'Incoming, Dead Ball a intérêt à assurer le gameplay. Auquel cas, on va se régaler.





Close Combat 3

GENRE STRATÉGIE
DÉVELOPPEUR ATOMIC GAMES
SORTIE PRÉVUE PRINTEMPS 98

Close Combat 3 vous emmènera sur le Front de l'Est, durant une période courant de l'invasion allemande de 1941 à la chute de Berlin en 1945. Les cartes (basées sur des photographies) sont quatre fois plus grandes que par le passé et on compte plus de 400 types d'unités. Battlemaker, l'éditeur de scénario de Close Combat 2, a été amélioré pour que les joueurs puissent créer des campagnes complexes.

Blade

GENRE ACTION/AVENTURE
DÉVELOPPEUR N.C.
SORTIE PRÉVUE FIN 98

Blade est la réponse espagnole à l'avalanche des Quake-like. Bénéficiant d'un moteur créé sur mesure (et non d'une énième licence), Blade possède une touche graphique vraiment différente de ce qui se fait ailleurs (lumières, profondeur de champ). L'univers est médiéval fantastique et les monstres, plutôt intelligents, seront sensibles au bruit que vous ferez, de même qu'ils seront capables de poser des pièges, de battre en retraite et de se cacher. Tous les persos que vous pourrez incarner disposeront de cinq attaques, cinq parades et de combos. À suivre de près.



Chaos

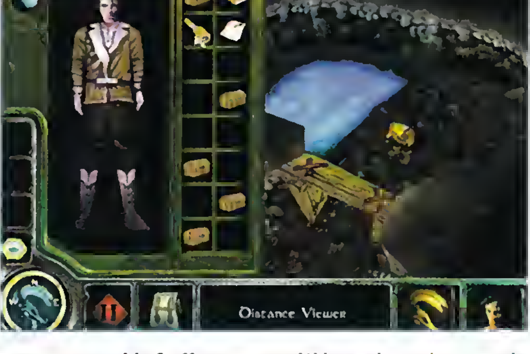
GENRE ACTION/AVENTURE
DÉVELOPPEUR ARGONAUT
SORTIE PRÉVUE SEPTEMBRE 98

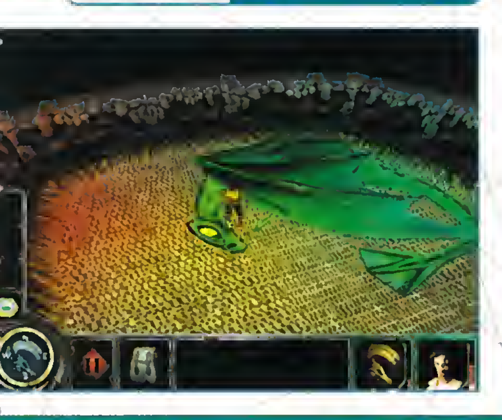


Chaos est réalisé par Argonaut à qui nous devons les fameux StarFox et StarGlider. Sur Camrose, la guerre fait rage entre les Vargar et les Ragrav (hmmm), et comme on vous a filé beaucoup de thunes, vous partez en mission pour calmer le boxon. Les mouvements possibles sont fort nombreux (courir, sauter, nager, ramper, grimper...) et vous pourrez vous approprier et piloter tous les engins que vous rencontrerez dans ce soft, je dis bien tous. Une vingtaine de missions à rebondissements avec un système de points de navigation pour ne pas se paumer dans les énormes niveaux en 3D.

Dragonflight

GENRE AVENTURE
DÉVELOPPEUR GROLIER INTERACTIVE
SORTIE PRÉVUE FIN 98





Anne McCaffrey est célèbre dans le monde entier pour ses 14 recueils constituant le cycle des Chroniques de Pern. Dans cet univers peuplé de dragons, il était tentant de mettre en scène une aventure rehaussée d'éléments de jeu de rôles et d'action. C'est chose faite. Avant de chevaucher votre lézard à fond les manettes entre les donjons du château, vous crapahuterez dans un monde en 3D en vue de haut où vous attend toute une série d'intrigues et de rencontres surprenantes.

Expendable

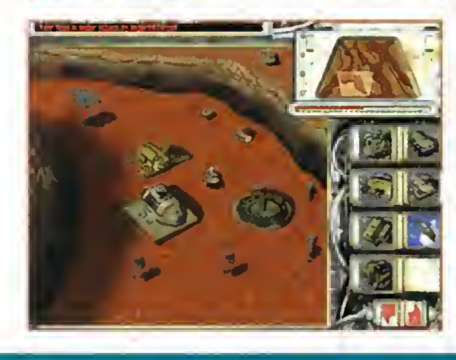
GENRE ACTION
DÉVELOPPEUR RAGE
SORTIE PRÉVUE DÉBUT 99



Ouh la ! Voici le genre de soft à mater avec des lunettes de soleil. Encore un produit des gars de Rage qui n'en peuvent plus de décliner leur techno 3D inaugurée avec Incoming. C'est tant mieux. Expendable a beaucoup à voir avec des jeux à la Commando. Vous dirigez deux gros balèzes qui tentent de se frayer un chemin sur une planète gorgée d'aliens. C'est de l'arcade, c'est ultra rapide, ça pète de partout, les effets graphiques sont super beaux et chaque fois que vous chopez une nouvelle arme, ça finit en feu d'artifice. Bref, c'est cooool.

Force Commander

GENRE STRATÉGIE
DÉVELOPPEUR LUCASARTS
SORTIE PRÉVUE HIVER 98



Situé juste avant la destruction de la planète Alderaan dans Star Wars : A New Hope, Force Commander nous placera bientôt à la tête de l'Empire ou de la Rebellion pour un jeu de stratégie temps réel tournant exclusivement sous carte accélérée. AT-AT, droïdes, chasseurs de combat... les fans retrouveront une bonne centaine de modèles de la saga originelle, plus des tas de bidules inédits. Mieux, ils pourront les envoyer se faire massacrer pour la bonne cause, construire des bases, gérer des ressources, explorer Yavin 4, Tatooine ou se gaver d'épices sur Kessel. Une caméra flottante paramétrable procurera des perspectives variées des champs de bataille. Mais que demande le peuple ?

Messiah

GENRE ACTION/AVENTURE
DÉVELOPPEUR SHINY
SORTIE PRÉVUE FIN 98



Où il est question de chérubins, de prostituées et de flics. La boîte à Perry dispose d'une nouvelle technologie 3D plutôt impressionnante et elle est bien disposée à faire parler d'elle par tous les moyens, du coup. Le héros de Messiah est un angelot. Il volète partout avec ses petites ailes. Mais comme c'est vous qui le contrôlez, il va se transformer en véritable serial-killer. Car le chérubin a le pouvoir de prendre possession des formes de vie qui l'entourent. Et de les forcer à mourir, si possible de la manière la plus glauque possible (se casser les jambes, se brûler le visage...). Ça s'annonce très beau et très dérangeant mais aussi pas très ragoûtant.

Trans Am Racing '68-'72

GENRE COURSE DE OUATURES
DÉVELOPPEUR N.C.
SORTIE PREVUE OCTOBRE 98



La Trans Am a été la plus longue et la plus importante course à travers le nord des USA. Cette simulation permet de revivre les meilleurs moments de cette course, au volant de voitures de l'époque (Ford Mustang, Mercury Cougar, AMC Javelins, Plymouth Barracudas, Chevrolet Camaros, Pontiac Firebirds ; 12 voitures sont modélisées en détail). Le moteur 3D gérant les dégâts, l'aspect tactique de la préparation des voitures avant chaque course et l'option multijoueur à 16 par Internet, tout est prévu pour satisfaire les amateurs. Ne nous emballons pas : qui conduira jugera, comme on dit chez nous.

Jones and The Infernal Machine

GENRE AVENTURE/ACTION
DÉVELOPPEUR LUCASARTS
SORTIE PRÉVUE FIN 98

Indiana Jones reprend du service ! Tout commence en 1947 quand sa vieille copine de la CIA, Sophia, a vent des machinations des Soviétiques qui explorent le site de la mythique Tour de Babel. Cet Indy 5 n'aura rien à voir avec les épisodes précédents grâce à un moteur 3D de dernière génération. Les coins visités seront exotiques, les puzzles variés, les véhicules rapides et comme le père Indy adore faire son Belmondo, on va encore se retrouver à plonger, escalader, balancer des grenades, descendre des rapides et même utiliser des pouvoirs magiques. Un mode de jeu à plusieurs est également prévu.





GENRE COURSE DE OUATURES
DÉVELOPPEUR SEGA
SORTIE PREVUE AUTOMNE 98

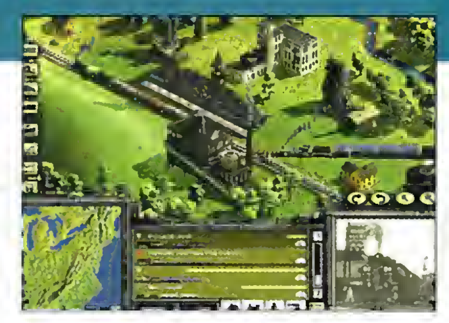
Sega Rally Championship

C'est le retour du vénérable ancêtre, avec un tout nouveau moteur qui gère les effets de la météo et un mode réseau jusqu'à 8 joueurs. Le jeu, encore assez peu avancé, proposera sept pistes dans des environnements aussi différents que la montagne, le désert ou la neige. Ce n'est pas follement original mais Sega Rally 2 permettra également de conduire cinq voitures différentes (Corolla, Stratos, Impreza, Celica et Delta), selon les modes de jeu habituels (arcade, time attack, etc.) ou un mode de course original qui prévoit de disputer un championnat sur dix ans. Bonne nouvelle, le jeu est prévu pour gérer les retours de force.

Railroad Tycoon 2

GENRE SIMULATION STRATÉGIQUE
DÉVELOPPEUR POP TOP
SORTIE PRÉVUE NOËL 98

Pop Top, une des sociétés fondatrices de Gathering of Developpers, a acheté à Microprose la licence de Railroad Tycoon pour développer une suite à cette simulation d'empire du rail. RT 2 proposera pas moins de 51 types de trains différents et une bonne trentaine de cargaisons aux apprentis barons du rail. Couvrant une période allant de 1804 à l'an 2000, le jeu permettra une expansion à l'échelle mondiale. La simulation est doublée d'un modèle économique très sophistiqué retraçant les cours de la Bourse de Wall Street au cours de la partie. Graphiquement très plaisant, le jeu ne tournera qu'en 1024 x 768.



Prince of Persia 3D

GENRE AVENTURE/ACTION
DÉVELOPPEUR RED ORB
SORTIE PREVUE PRINTEMPS 99

C'est le grand retour du Prince de Perse, désormais lui aussi converti à la 3D. Le héros inventé par Jordan Mechner revient dans un jeu à la troisième personne qui respecte l'esprit des deux premiers épisodes, à savoir une combinaison de puzzles, d'épreuves d'agilité, de pièges mortels et de duels au sabre demandant précision et timing, le tout dans une ambiance Mille et Une Nuits faite de palais perses, de ruines mystiques et de labyrinthes mystérieux. L'animation semble plutôt réussie et ceux des quinze décors prévus que nous avons vus sont de toute beauté. Le jeu contiendra une vingtaine d'adversaires différents, munis d'une IA qui s'adaptera à votre style de combat (oui, je sais, ils disent tous ça). Si la maniabilité est à la hauteur, ça va être tout plein chouette. On attend, on attend, on attend.



People's General

GENRE WARGAME
DÉVELOPPEUR SSI
SORTIE PRÉVUE AUTOMNE 98

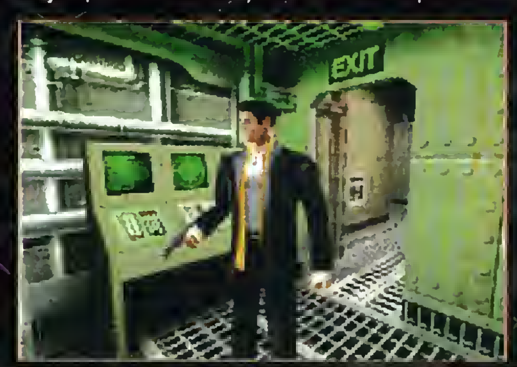
Un wargame d'anticipation de la part de SSI, qui imagine une guerre sino-russe en 2005, après une attaque chinoise contre l'ex-Empire soviétique. Utilisant la dernière mouture du moteur de Panzer General 2, le jeu propose deux campagnes retraçant ce conflit imaginaire entre les Chinois d'un côté et une coalition russo-américaine de l'autre. Dix-neuf autres nations seront mises en scène à travers trente-six scénarios additionnels. Toutes les capacités militaires de ces armées tiendront compte des progrès techniques prévisibles à la date du conflit. Un mode multijoueur permettra à quatre joueurs de s'affronter par Internet.



Max Payne

GENRE SHOOT 3D
DÉVELOPPEUR 3D REALMS/ REMEDY
SORTIE PRÉVUE PRINTEMPS 99

On ne sait pas grand-chose de Max Payne, sinon qu'il s'agira du premier résultat du travail de 3D Realms (les créateurs de Duke Nukem) au sein de The Gathering of Developpers (GoD), une société créée par la réunion de développeurs en colère contre les grands éditeurs de jeux et leur politique. Max Payne est jeu d'action 3D dont le scénario (qu'on nous promet riche en rebondissements) s'éloigne des histoires fantastiques ou de SF habituelles dans ce genre de jeu : le personnage est un flic dur à cuire opérant sous couverture dans le New York d'aujourd'hui, qui se voit injustement accusé d'avoir brutalement refroidi son boss. On nous promet un nouveau moteur utilisant les dernières technologies et un jeu plein de finesse, de fleurs et de poésie.



La Guerre des mondes

GENRE STRATÉGIE TEMPS RÉEL
DÉVELOPPEUR N.C.
SORTIE PREVUE SEPTEMBRE 98



Voici un grand classique de la littérature de SF décliné sous forme de jeu de stratégie en temps réel : les Martiens débarquent en pleine Angleterre victorienne et la Guerre des mondes commence. Après avoir choisi un camp (les petits hommes tout blancs ou les petits hommes tout verts, chacun ayant ses avantages et ses faiblesses), le joueur devra gérer ses ressources, construire ses forces et lancer des recherches technologiques. Outre le moteur 3D gérant la 3Dfx, les éclairages et l'alternance jour/nuit, une des originalités semble être le mode de campagne du jeu : le nombre de missions n'est pas déterminé à l'avance mais varie suivant la situation militaire globale. Ça devrait sortir en septembre, donc on vous en reparle bientôt.

Fighter Duel 2.0

GENRE SIMULATEUR DE VOL
DEVELOPPEUR SPGS
SORTIE PREVUE UN JOUR...

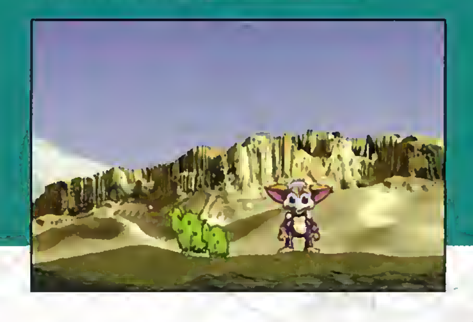


C'est la mode des simulateurs de vol concernant les avions de la Seconde Guerre mondiale. Donc, revoici Fighter Duel avec un menu bien alléchant : 30 avions différents (dont certains expérimentaux), 4 panels d'instruments séparés opérant comme un cockpit virtuel entièrement paramétrable, un moteur 3D natif pour les 3Dfx 1 et 2 ainsi que la power VR (gérant de plus le Direct3D et l'OpenGL), des missions variées d'attaques au sol ou en mer, d'interception, de bombardement ou d'escorte, un modèle de vol qui a fait ses preuves et enfin la prise en compte du retour de force. Fighter Duel 2.0 acceptera des résolutions allant jusqu'au 1600x1200 et jusqu'à 8 adversaires sur le Net.



Creatures 2

GENRE AQUARIUM
DÉVELOPPEUR CYBERLIFE
SORTIE PRÉVUE SEPTEMBRE 98



Elles sont de retour, les petites créatures artificielles qui avaient tant réjoui notre ami monsieur pomme de terre : les Norns. Comme pour le premier, il s'agira d'élever et d'éduquer des créatures artificielles, les faire se reproduire et observer les évolutions et mutations qui surviennent. Dans cet opus deux, les Norns seront plus variés, plus complexes et plus intelligents, comme leur environnement, désormais associé à un écosystème complet, avec sa météo et ses saisons. Combien de générations de Norns faudra-t-il à Bob Arctor pour créer un Norn versaillais psychopathe, là est la question.

Asheron's Call

GENRE JEU DE RÔLES ONLINE
DÉVELOPPEUR TURBINE ENTERTAINMENT
SORTIE PRÉVUE DEBUT 99



Bon, on se calme tout de suite : Asheron's Call sera disponible uniquement online sur la Gaming Zone avec un abonnement mensuel. Donc, pas pour nous. Cela dit, il s'agit d'un jeu de rôles à la Ultima Online avec des milliers de joueurs possibles, sauf qu'il sera en 3D. Le système de magie, un principe de reconnaissance sociale basé sur le nombre d'alliés, et une création de personnages très fouillée devraient apporter un peu de sang neuf à un genre qui continue à snober la vieille Europe avec ostentation.



Space Circus

GENRE TOONERIE
DÉVELOPPEUR INFOGRAMES
SORTIE PRÉVUE ÉTÉ 98

Dans la grande tradition des Crash Bandicoot et autres Pandemonium, Space Circus va vous entraîner à travers sept univers alternatifs dans lesquels Starshot, le toonesque personnage principal, va rencontrer plus de 300 interlocuteurs déjantés. Entièrement 3Disé, Space Circus vous demandera un bon Pentium et une carte accélératrice 3D, de préférence une 3Dfx.

Apache Havoc

GENRE SIMULATEUR DE VOL
DÉVELOPPEUR N.C.
SORTIE PRÉVUE FIN 98

Deux jeux pour le prix d'un dans ce simulateur qui met en compétition l'US AH-64D Apache Longbow et l'appareil russe Mil-28N Havoc B. Avec un moteur spécialement conçu pour gérer les combats à basse altitude entre hélicos, Apache Havoc permet réellement de se planquer derrière des arbres ou dans un lit de rivière asséché. Un moteur Direct3D, des missions par tous les temps (y compris pluie et neige), des campagnes dynamiques (y compris en multijoueur), un modèle de vol et une avionique extrêmement fidèles, bref, si toutes les promesses sont tenues, Apache Havoc satisfera les plus acharnés d'entre vous. D'autant plus qu'il fournit deux CD, un pour chaque appareil, et permet donc d'emblée quelques jolis duels en réseau.



Conflict of Nations

GENRE STRATÉGIE TEMPS RÉEL
DÉVELOPPEUR SEGA/NMS SOFTWARE
SORTIE PRÉVUE NOVEMBRE 98

Allons bon, voilà que Sega se lance dans la stratégie en temps réel : avec Conflict of Nations, c'est un peu l'époque des guerres impérialistes du XIXe siècle que vous pourrez revivre. Outre la gestion des ressources, les 28 types de construction et les 40 unités, l'originalité du jeu provient de l'intégration de 15 personnages à diriger qui ont chacun un rôle à jouer dans le fonctionnement du pays. On nous promet en outre beaucoup d'espionnage et un peu d'humour noir.





CONSTRUCTEUR	nVIDIA
DISTRIBUTEUR	STB (VELOCITY 4400)
TÉLÉPHONE	01 40 36 67 17
PRIX	MOINS DE 300 $ EN 16 MO
SORTIE	FIN 98

Riva TNT





A tout seigneur, tout honneur. Je commence par ce qui fut la plus grosse claque du salon : le successeur du Riva ZX (en test dans ce numéro avec la Velocity 128 ZX), que STB et nVIDIA présentaient à l'écart du Centre des Congrès, sans doute pour nous laisser le temps de nous remettre après un tel choc. Ce que j'ai vu était tout simplement hallucinant. On est monté jusqu'en 1600 x 1200 sans perdre une once de rapidité. Bon, c'était pas encore super rapide, parce que les drivers étaient encore très bêta. Mais il paraît qu'on pourra accélérer du OpenGL et du Direct3D à raison de plus de 8 millions de polygones à la seconde (3 millions pour une 3Dfx 2). En tout cas, déjà maintenant, c'est super beau. On a fait du multi texturing en une passe, tagada tsouin tsouin, avec débauche d'effets lumineux comme si on allait à la promenade, grâce au dual texture engine. STB nous a présenté Quake 2 sur deux 3Dfx 2 en SLI. Eh bien, c'était encore plus beau sur le Riva TNT. Incroyable, non ? Ouais, cette puce a l'air monstrueuse. Un peu grosse encore (elle est fabriquée en 0,25 micron et fait la taille d'un K6) mais bon. Aujourd'hui, seule la PowerVR seconde génération semble capable de rivaliser avec un TNT.

Quoi de



Force

La version retour de force du volant RS supporte les technologies I-Force et Force Feedback. Le RS, même en version de base, est très agréable à prendre en main, avec son simili cuir, ses touches de changement de vitesse au volant, son rayon de rotation de 280° et ses nombreuses options paramétrables.

CONSTRUCTEUR	ACT.LABS
DISTRIBUTEUR	N.C.
TÉLÉPHONE	N.C.
PRIX	N.C.
SORTIE	N.C.



Grosse tuture rouge

Les gosses de riches peuvent enfin faire semblant de conduire une vraie voiture ! Le seul problème, c'est que le port de la jupe n'est pas recommandé et que le volant n'est pas à retour de force. Mais bon, il faut savoir faire quelques petits sacrifices de temps en temps.

CONSTRUCTEUR	SIMULATORS INTERNATIONAL
DISTRIBUTEUR	DURANDEL TECHNOLOGY
TELEPHONE	00 27 21 55 77 696
PRIX	1 199 US $
SORTIE	DISPO







Sound Blaster PCI 64

Full duplex, qualité CD, 64 voix, synthèse wavetable, quatre sorties enceintes... Pas de doute, il s'agit bien d'une Sound Blaster 64. Sauf que celle-ci est PCI et que, du coup, elle communique en 32 bits (de plus, elle tourne en 48 KHz). Et quand on sait qu'un des derniers éléments qui ralentissent le Pentium II, c'est précisément les cartes sur bus ISA...

CONSTRUCTEUR	CREATIVE LABS
DISTRIBUTEUR	CREATIVE LABS
TELEPHONE	01 39 20 86 00
PRIX	N.C.
SORTIE	RENTRÉE 98

Banshee

Le Banshee est le nouveau chip 2D/3D de 3Dfx. (Désolée de n'avoir rien écrit à ce sujet sur le Web de Joy, mais je leur avais promis de ne rien dire avant fin juin). Le Voodoo Rush n'ayant pas été une franche réussite, les coyotes de 3Dfx ont décidé de développer eux-mêmes une technologie 2D compatible avec leur fabuleux moteur 3D. En l'espace d'un an, ils ont donc mis au point ce qu'ils annoncent comme un petit bijou. Un miracle, même, puisque le Banshee serait le plus puissant des chips 2D, explosant haut la main les benchs de tout le monde, y compris ceux de Matrox. Comment une équipe, si talentueuse soit-elle (car personne ne doute que 3Dfx ait largement les moyens de recruter une équipe béton), a-t-elle pu réussir en l'espace d'une petite année à acquérir toute l'expertise d'une boîte comme Matrox sur le marché de la 2D ? Ben il ne reste plus qu'à attendre de recevoir la première carte en test, quoi. Le premier Banshee devrait arriver vers la rentrée. Il sera AGP 1X et légèrement moins performant que le Voodoo 2 en 3D. Mais d'autres versions suivront (Banshee Plus) pour finalement retrouver les perfs d'une vraie 3Dfx 2.

CONSTRUCTEUR	3Dfx
DISTRIBUTEUR	N.C.
TÉLÉPHONE	N.C.
PRIX	AUTOUR DE 1 000 F
SORTIE	FIN 98

Savage 3D

Les fameux Trio 64 qui faisaient la joie de notre époque 2D sont enterrés depuis longtemps. Les Virge, pionniers des chips 2D/3D (genre Mystique, mais en mieux) ont envahi des millions de machines. Pour être honnête, ils ne nous ont jamais vraiment emballés ceux-là. Il faut dire qu'au même moment, 3Dfx lançait son premier Voodoo Graphics. Sans commentaire. Mais là, oui, il semblerait que S3 s'apprête à faire sa grande rentrée dans le monde de la vraie 3D. Le Savage 3D a l'air plutôt pas mal sur le papier : vrai setup engine 128 bits, trilinear filtering en une passe, 5 millions de polygones à la seconde, support de Direct3D et d'OpenGL, AGP 2X pleinement supporté, compression des textures performante, lecture des fichiers MPEG 2... Tout ça dans la même puce. Mais bon, on reste toujours dans la troisième génération des chips 3D, donc un cran en deçà du TNT et de la PowerVR 2. Reste qu'il devrait sortir avant ces deux derniers. Mais pour l'instant, seul Hercules annonce une carte à base de Savage 3D. Et Hercules n'est pas distribué en France...

neuf ?

REPORTAGE E3 ATLANTA 98 — ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO



CONSTRUCTEUR	S3
DISTRIBUTEUR	N.C.
TÉLÉPHONE	N.C.
PRIX	N.C.
SORTIE	SEPTEMBRE 98

WingMan Force

Des études menées par Logitech auprès des joueurs ont mis en évidence deux attentes principales de ces derniers à l'égard des accessoires à retour de force : la simultanéité parfaite entre l'action, le mouvement et la possibilité de ressentir aussi bien les effets importants que toute une gamme d'effets secondaires ou d'ambiance. Rien de bien original dans ces résultats, vous me direz. Sauf que les joysticks actuels ne semblent pas donner entière satisfaction aux joueurs sur ces points précis. C'est donc ce que Logitech a particulièrement travaillé pour nous pondre son WingMan Force. L'E3 n'est pas l'endroit idéal pour évaluer précisément la qualité d'un accessoire. Cela dit, la technologie "cable drive", inspirée de celle qui est utilisée dans le contrôle des robots, semble assez redoutable. La bande de fréquence est extrêmement large et couvre une immense gamme d'effets. Et la très large assise du joy permet une prise en main super confortable. Bref, le WingMan Force semble bien parti pour le haut du podium.

CONSTRUCTEUR	LOGITECH
DISTRIBUTEUR	N.C.
TÉLÉPHONE	N.C.
PRIX	N.C.
SORTIE	SEPTEMBRE 98

Cyborg 3D Pad

Saitek étant réputé pour la qualité de ses accessoires, en voici une petite sélection fraîchement débarquée d'Atlanta. D'abord le joystick/repose-main aux 4 degrés de liberté et aux 24 actions programmables. Comme tous les produits Saitek, ce joy se distingue par sa solidité et son ajustabilité. Et celui-ci est même le premier qui s'adapte complètement aux gauchers.

CONSTRUCTEUR	SAITEK
DISTRIBUTEUR	SAITEK FRANCE
TÉLÉPHONE	01 39 86 96 30
PRIX	N.C.
SORTIE	N.C.





Environmental Audio System

CONSTRUCTEUR	CREATIVE LABS
DISTRIBUTEUR	CREATIVE LABS
TÉLÉPHONE	01 39 20 86 00
PRIX	N.C.
SORTIE	RENTRÉE 98



Cette nouvelle technologie audio, développée par Creative et intégrée à sa puce EMU10K1, va plus loin que les sons surround et 3D. Prenant en compte des facteurs aussi variés que la taille de la pièce, la réverbération, l'écho, etc., elle permet de modeler l'environnement d'une façon incroyablement réaliste. En tout cas, la petite démo à laquelle j'ai eu droit sur Unreal était convaincante. Pour en profiter, une Sound Blaster Live! fera l'affaire, associée à un kit d'enceintes du genre PCWorks FourPointSurround, développé en collaboration avec Cambridge SoundWorks. Évidemment, cela suppose aussi que les logiciels supportent la technologie. Mais ils sont déjà quelques développeurs à avoir annoncé leur intention de l'exploiter dans leurs prochains jeux. Connaissant la force de frappe de Creative, le phénomène devrait rapidement s'amplifier.



Cyberman 2

Dédié aux jeux d'action, cet accessoire remplace souris et clavier d'un coup. Le bloc de droite offre une totale liberté de mouvement dans un environnement à trois dimensions. Tout est paramétrable, depuis les boutons jusqu'au plus infime degré de sensibilité du bloc directionnel.

CONSTRUCTEUR	LOGITECH
DISTRIBUTEUR	N.C.
TÉLÉPHONE	N.C.
PRIX	N.C.
SORTIE	N.C.

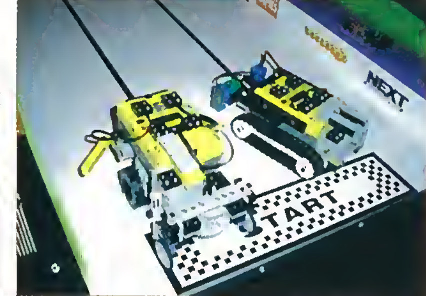
Vortex 3D

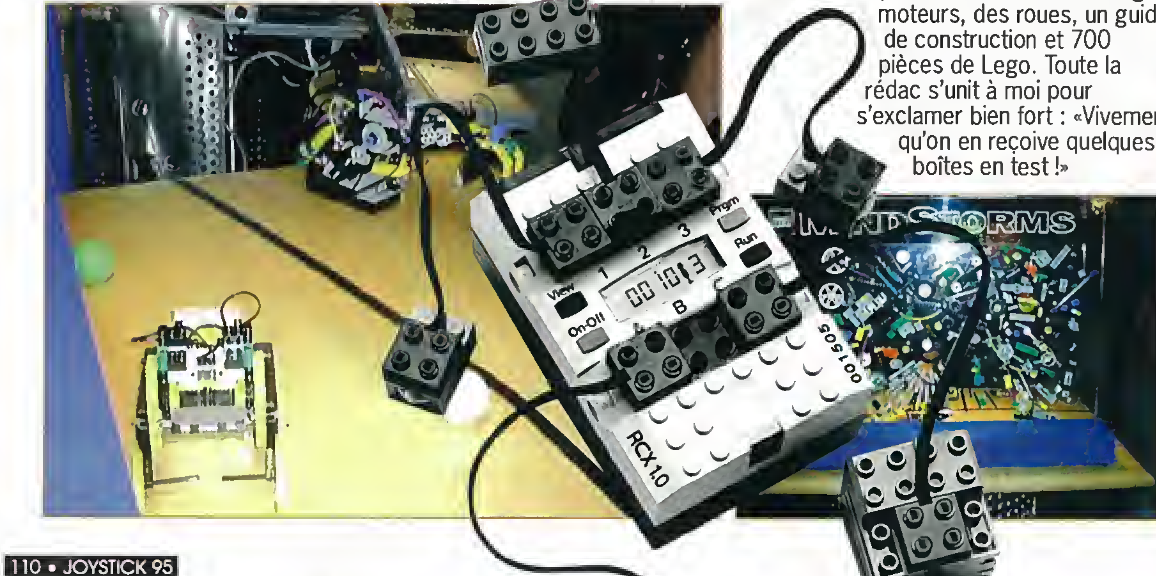
Pivotant à loisir autour de son support central, le Vortex 3D se la joue à la fois analogique et numérique. Il est plutôt dédié aux jeux d'action et aux simulations aériennes. Vous pouvez aussi le détacher de son support pour vous en servir comme d'un vulgaire paddle numérique.

CONSTRUCTEUR	INTERACT
DISTRIBUTEUR	AUDIO SONIC
TÉLÉPHONE	01 60 95 11 00
PRIX	N.C.
SORTIE	N.C.

Robotics Invention System

Les petits garçons que nous sommes tous restés (oui, même moi, je suis restée petit garçon, tout au fond de moi) ne sauront résister longtemps au charme de ce tout nouveau joujou signé Lego. Il s'agit d'une brique Lego équipée d'un microprocesseur autonome, le RCX, nous permettant de construire, de programmer et de faire s'affronter les robots de nos rêves. Le concept n'est certes pas nouveau, mais c'est la première fois qu'il est aussi complètement intégré à cet univers archi-cohérent qu'est celui de Lego. La programmation du RCX se fait dans un premier temps sur ordinateur. Ensuite, il suffit de lui transférer le programme par infrarouge pour qu'il agisse de façon complètement autonome. Le kit Robotics Invention System comprend un bloc RCX, un transmetteur infrarouge, des capteurs optiques et sensoriels, des moteurs, des roues, un guide de construction et 700 pièces de Lego. Toute la rédac s'unit à moi pour s'exclamer bien fort : «Vivement qu'on en reçoive quelques boîtes en test !»





CONSTRUCTEUR	LEGO MINDSTORM
DISTRIBUTEUR	N.C.
TÉLÉPHONE	N.C.
PRIX	200 $ US
SORTIE	1999



Attack Throttle



Cette manette de gaz numérique est dédiée aux accros de simulations aériennes, avec 4 boutons (1 derrière chaque doigt) pouvant être programmés chacun pour trois actions différentes. Imaginez le tableau : main droite sur votre joy, main gauche sur l'Attack Throttle, vous êtes surpuissant.

CONSTRUCTEUR	THRUSTMASTER
DISTRIBUTEUR	GUILLEMOT
TÉLÉPHONE	02 99 08 90 88
PRIX	N.C.
SORTIE	DISPO

R4 Force Wheel

Deuxième de la sélection Saitek, voici le R4 Force Wheel, version à retour de force du R4 Racing Wheel. Solidité, ergonomie, design, résistance et hauteur du volant ajustable, manettes Shift derrière le volant, etc. Une belle bête.

CONSTRUCTEUR	SAITEK
DISTRIBUTEUR	SAITEK FRANCE
TELEPHONE	01 39 86 96 30
PRIX	N.C.
SORTIE	N.C.



Cyborg 3D Stick

Dernier de la sélection Saitek, le pad à tout faire qui s'adapte à toutes les mimines : pavé directionnel avec molette rotative, mini-joystick analogique et boutons à l'avant ; curseur, boutons et leviers à l'arrière. De quoi le paramétrer pour n'importe quel type de jeu.

CONSTRUCTEUR	SAITEK
DISTRIBUTEUR	SAITEK FRANCE
TELEPHONE	01 39 86 96 30
PRIX	N.C.
SORTIE	N.C.



FEELit Mouse

La première souris "à retour de force" est basée sur un système électromécanique qui produit des forces physiques sur deux dimensions. Ne vous attendez donc pas à voir cette souris bondir au-dessus de son tapis, mais à avoir plus ou moins de mal à faire glisser votre curseur d'un point à un autre, selon les effets recherchés. Au final, le résultat est assez génial. On ressent vraiment les aspérités d'une matière, la résistance d'un ressort, l'attraction d'un aimant, la viscosité d'un liquide, etc. Ça fait même flop-flop quand on parcourt les différentes options d'un menu ou quand on passe d'une fenêtre à une autre. Alors si cette technologie réussit à rendre attrayante la bureautique, imaginez ce que pourraient en tirer les développeurs de jeu ! Nos bonnes vieilles aventures en 2D en seraient métamorphosées. De la même façon, un Total Annihilation prendrait une toute nouvelle dimension. Et je ne parle même pas des jeux en ligne : pouvoir sentir les coups qu'on porte dans Ultima Online... Conclusion : allez messieurs les développeurs, prenez contact avec Immersion Corporation. Oui, la boîte qui a déjà pondu la technologie I-Force.

CONSTRUCTEUR	IMMERSION CORPORATION
DISTRIBUTEUR	N.C.
TELEPHONE	00 1 408 467 1900
PRIX	N.C.
SORTIE	N.C.

Fist Fighter

Bon, je n'ai vu qu'un prototype de ce joujou. D'ailleurs, ce que vous voyez en photo n'est qu'une maquette. Mais wahou ! Ce serait vraiment l'outil idéal pour les jeux d'action. On chope l'engin et on y croit. On avance, on recule, on pivote, on regarde en haut, en bas, on glisse de côté. Tout se fait naturellement, d'une seule prise. Et avec les doigts sur les boutons, on est prêt à réagir à la première menace. Bon, c'est peut-être un peu prématuré (Casque Noir n'a pas encore donné son satisfecit sur le produit), mais je suis sûre qu'avec un engin pareil, je deviendrais la reine de Quake 2.

CONSTRUCTEUR	THRUSTMASTER
DISTRIBUTEUR	GUILLEMOT
TELEPHONE	02 99 08 90 88
PRIX	N.C.
SORTIE	OCTOBRE 98

GenX 700K

Dernier-né de la série des GenX, ce joy au manche pivotant offre un outil de jeu à la fois analogique et numérique, grâce à son énorme curseur latéral. Eh oui, ce qu'on a tendance à prendre pour une forme ergonomique est en réalité un curseur qui glisse sur un axe et qui contrôle le mouvement.

CONSTRUCTEUR	QUICKSHOT
DISTRIBUTEUR	ECUDIS
TÉLÉPHONE	N.C.
PRIX	59,99 US $
SORTIE	AOUT 98

Le top de la rédac'

STRATÉGIE

BATTLEZONE
ACTIVISION
TOTAL A./CONTRE-ATTAQUE
CAVEDOG
STARCRAFT
BLIZZARD
COMMANDOS
PYRO STUDIOS
AGE OF EMPIRES
MICROSOFT



AVENTURE

RIVEN
CYAN
DARK EARTH
KALISTO
ZORK GRAND INQUISITOR
ACTIVISION
JOURNEYMAN PROJECT 3
PRESTO STUDIOS
FEEBLE FILES
ADVENTURE SOFT



SIMULATION

COUPE DU MONDE 98
EA SPORTS
F1 RACING SIMULATION
UBI SOFT
INTERSTATE '76 /NITRO
ACTIVISION
FLIGHT SIMULATOR 98
MICROSOFT
TEAM APACHE
SIMIS
F22 ADF
DID
FLIGHT UNLIMITED 2
LOOKING GLASS
FA/18 KOREA
G.S.I.
VIRTUAL POOL 2
INTERPLAY
RED LINE RACER
CRITERION STUDIOS



JEUX DE ROLES

FALLOUT
INTERPLAY
ULTIMA ONLINE
ORIGIN
DAGGERFALL
BETHESDA
MIGHT & MAGIC 6
NEW WORLD

WARGAME

STEEL PANTHERS 3
SSI
CLOSE COMBAT 2
ATOMIC
FRONT DE L'EST
TALONSOFT

LE TOP PREVIOU

INDIANA JONES
ACTION
LUCASART
INTERSTATE '82
SIMULATION
ACTIVISION
OUTCAST
SIMULATION
SIMIS
FLANKER SU 27 2.0
SIM. VOL
MINDSCAPE
ASHERON'S CALL
RÔLES
MICROSOFT
ODT
ACTION/AVENTURE
PSYGNOSIS
AGE OF EMPIRES 2
STRATÉGIE
MICROSOFT



LE TOP CROULANT

ULTIMA UNDERWORLD 1 ET 2
RÔLES
LOOKING GLASS
DUKE IN W. DC
SHOOT
3DREALMS
ABUSE
SHOOT
BUNGIE
COMMAND & CONQUER
STRATÉGIE
WESTWOOD
ULTIMA 7
RÔLES
ORIGIN
XYPHUS
RÔLES
PENGUIN SOFTWARE
TWERPS
ARCADE
BRODERBUND SOFTWARE
CIVILIZATION 2
STRATÉGIE
MICROPROSE



La mode d'emploi de le Joystick en français

Les icônes, c'est rudement sympa. Pas besoin d'explications, on comprend d'un simple coup d'œil et... Bon d'accord, on vous explique à quoi elles correspondent, les icônes.



Au secours ! Nécessite une trop grosse configuration.

joystick
À VOIR SUR LE CD-ROM N°

Démo ou patch présents sur le CD-Rom.



Jeu majeur et indispensable.



Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D



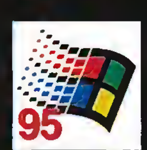
Exploite spécifiquement les cartes à base de 3Dfx (yep !)



Utilise le MMX



Fonctionne sous DOS



Fonctionne directement sous Windows 95

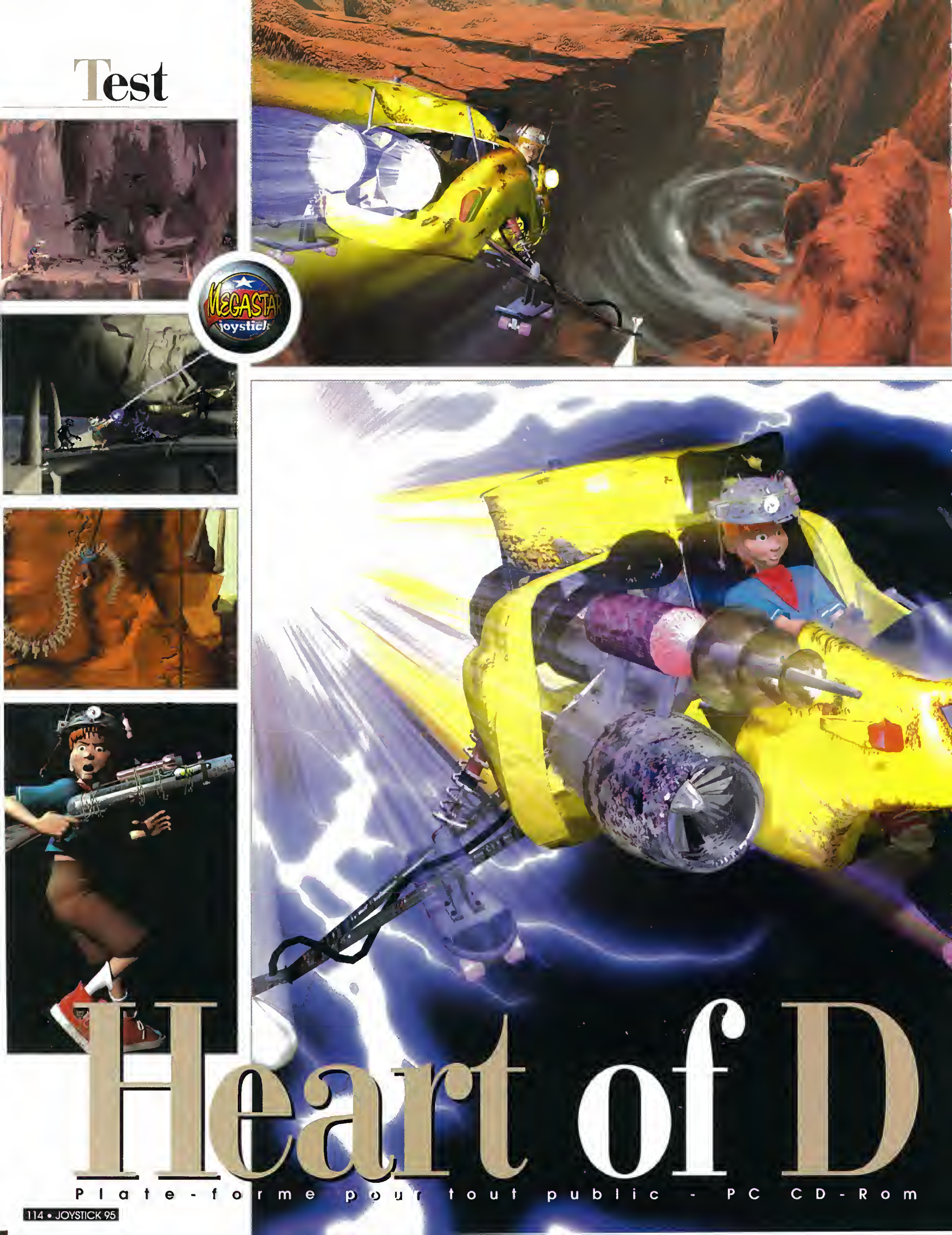


Fonctionne en mode DOS avec Windows 95



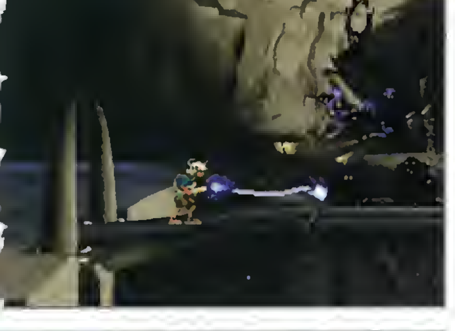
Compatible avec le Force Feedback Pro, joystick à retour de force de Microsoft.

40	Beuark
50	Moyen
60	Pas mal
70	Bien
80	Très bien
90	Exceptionnel



Heart of D

Plate-forme pour tout public - PC CD-Rom





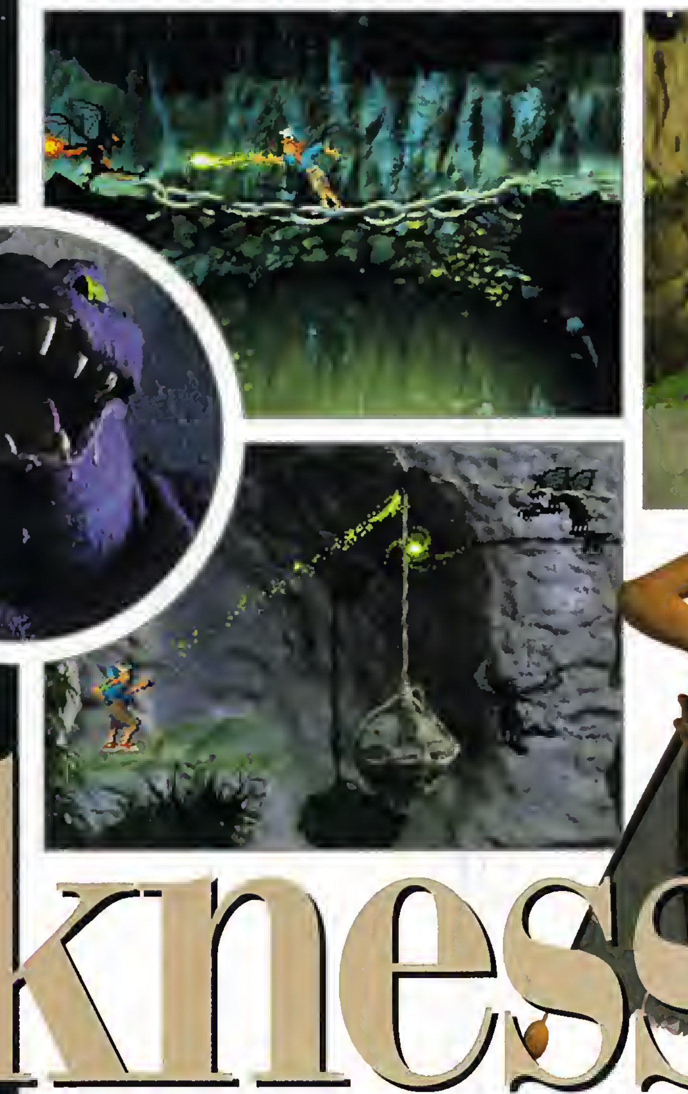
Alors, c'est à cette heure-ci que l'on entre en classe, élève Éric Chahi ? Vous avez vu l'heure ? Vous vous foutez de qui, exactement ? Ça vous fait trois ans de retard ! Alors, vous allez directement chez le proviseur et je ne veux pas vous voir ici sans un mot d'excuse !

S'incarner dans un personnage tel qu'Andy, véritable appeau à gifles, peut paraître rédhibitoire. Ça s'avèrera pourtant être un délice... parce qu'il en prend plein la gueule, le morveux : incinéré à la boule de feu, tordu tel un cou de poulet, avalé en une bouchée par un monstre goulu. Et aussi parce que c'est un excellent jeu. N'empêche, il n'en finit jamais de crever, et ses nombreuses morts sont toutes atroces et hilarantes. J'en arrive même à le laisser se faire buter plusieurs fois de suite en ricanant, juste pour le plaisir d'entendre le petit "crouïc" que font ses cervicales quand elles cèdent, la joie de voir ses petites jambes pédaler dans le vide puis soudain se raidir. Crouïc. Et le jeu oscille en permanence entre ces tons totalement opposés : la niaiserie totale genre lapin de Nesquick et le gore sadique trip Bad Taste. Bien évidemment, l'atrocité est toujours propre, suggérée, sans effusion de sang... produit grand public oblige. Mais c'est tellement bien fait, qu'à l'arrivée Heart of Darkness ne peut finalement que plaire à tout le monde. Une vraie prouesse, vu l'hétérogénéité du public PC.



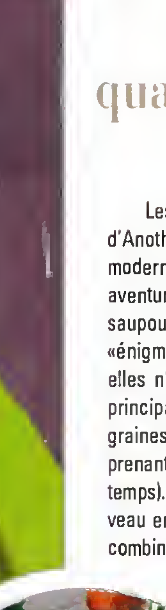
▲ Vos pôtes à vos côtés, foutez une pâtée aux gargouilles qui vous prennent la tête depuis le début : un passage "shoot" assez jouissif.

C'est à ce moment précis que j'aurais dû me baisser. ▼



▲ On ne peut plus classiques, les inévitables passages à traverser de lianes en lianes, dans le plus pur style Tarzan. © Pitfall 1904.

Tout à fait classique, particulièrement bien réalisé, HOD réunit dans le même panier les nombreuses qualités d'Earth Worm Jim et d'Oddworld .





▲ Andy, 11 ans. Le héros. Tellement mignon, qu'on a envie de lui coller des pains.

Les antécédents d'Éric Chahi, co-auteur de FlashBack, auteur d'Another World (et à mon avis, inventeur du jeu de plate-forme moderne) pourraient faire croire qu'Heart of Darkness est une aventure/action. Pas du tout. Il s'agit bien d'une pure plate-forme saupoudrée même de quelques aspects shoot-them-up. Des «énigmes» ponctuent effectivement le jeu, mais pour la plupart elles n'immobilisent le joueur qu'une poignée de secondes. La principale trouvaille ludique réside dans "la présence" de grosses graines qui, quand on tire dessus, grandissent instantanément en prenant la forme d'un arbre qui servira d'échelle (la plupart du temps). Inversement, quand on tire sur l'arbre, il se transforme à nouveau en graine et peut alors être déplacé. L'idée permet quelques combinaisons intéressantes et sera, à n'en pas douter, repompée par de petits malins travaillant sur des softs concurrents.

Comme dans Oddworld, les niveaux se découpent en séquences. Pour progresser, il faut faire évoluer le personnage d'une borne de sauvegarde à la suivante. Quand on meurt, ou lorsqu'on recommence une partie, on se retrouve téléporté à la dernière sauvegarde. Il est possible de choisir de débuter dans n'importe

C'est pas bien compliqué mais ça donne une agréable sensation d'interactivité : il faut pousser ce gros os pour en faire une passerelle. ▼



▲ Privé de votre arme qu'un monstre vient de bouffer, vous voici acculé à fuir en courant... mais voilà un passage bien délicat qui ne peut être franchi qu'en équilibre, super lentement. La poursuite effrénée continue, mais à deux à l'heure, avec les monstres juste derrière vous qui font bien gaffe à ne pas se gaufrer. ▼

Rien à battre. C'est quoi le jeu ?

C'est un jeu de plate-forme, tout à fait classique, extrêmement bien réalisé, réunissant dans le même panier les qualités d'Oddworld et de Earth Worm Jim. C'est en 2D, et je ne m'en plains pas, loin de là. L'ajout d'une troisième dimension aux jeux de plate-forme n'a que trop souvent gâché le gameplay, et rendu maniabilité et collisions hasardeuses. Un jeu de plate-forme en 3D, ça n'est même pas forcément plus beau ; juste plus clinquant et tape-à-l'œil. Et puis, quand on possède une carte 3D, on apprécie toujours de la rentabiliser. Mais en l'occurrence, Heart of Darkness, de toute beauté, d'une ergonomie exemplaire, tourne parfaitement sur un P133 pas accéléré du tout. Les transitions entre séquences de jeu et séquences cinématiques sont parfaitement maîtrisées et enchaînées avec talent. Le tout tisse une histoire cohérente qui fera rêver les petits, qui fera peut-être ricaner les plus grands mais qui ne laissera personne indifférent. Au total, le jeu propose largement vingt minutes de dessin animé de belle facture, avec une surprise assez marrante à la toute fin.



Excellente idée didactique (le jeu en est bourré) : un lézard vous indique la marche à suivre lors de votre première escalade. ▼





Mon principal reproche : une quinzaine d'heures suffisent à le finir.





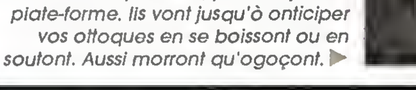
▲ Les méchonts sont ô combien plus ottochonts que le héros, tout porticulièrement le servile blob rose qui n'en finit jomois de répondre por litres son ignoble morve de nez.

quel niveau, à condition qu'il ait déjà été visité. Quatre parties différentes peuvent être enregistrées pour que votre frère, sœur, animal de compagnie, partenaire sexuel, etc., puisse jouer sa propre partie. Autre grande réussite d'Heart of Darkness : la difficulté, croissante, parfaitement réglée, épaulée par une aide en ligne toujours opportune. On avance toujours régulièrement, on ne bloque jamais des heures à un passage trop épineux. Chaque élément nouveau du jeu est d'abord introduit basiquement, puis ses caractéristiques sont exploitées plus avant par des combinaisons avec d'autres éléments ou par la découverte de nouvelles caractéristiques. Les trois niveaux de difficulté font varier l'agressivité et le nombre des monstres ainsi que quelques causes mortelles : par exemple, en niveau débutant, certaines chutes ne deviennent mortelles qu'à la troisième erreur.

Bref, tout ça pour dire qu'Heart of Darkness est irréprochable, impeccablement fini, qu'il plaira absolument à tous les publics. C'en est d'ailleurs un peu flippant. On sent derrière



▲ Une nouvelle sale bête. Butez-lò, et elle se scinde en deux blobs qui, si vous ne les détruisez pos, donneront bientôt noissonce ò deux nouveoux monstres. Pour nous simplifier lo tâche, nous les oppellerons désormois les "T1000 ò lo con".



L'intelligence des ennemis est étonnomment poussée, pour un jeu de plate-forme. Ils vont jusqu'ò onticiper vos ottoques en se boissont ou en soutont. Aussi morront qu'ogoçont. ▶

J'ai une sale gueule, mais chuis un malin...







Voici un exemple des difficultés, loin d'être insurmontables, que vous rencontrerez en début de partie :
1. Impossible de passer por là, un monstroplonte porticulièrement hostile vous prend pour Jess, l'outre sale morveux du dessin onimé.
2. Il faudra d'abord lui choper les racines ici, ce qui lo butera oussi radicolement que les plontes crèvent dons mon oppart (surnommé «le Treblinka des géronlums»).
3. Vous devrez ensuite sauter dans cette vésicule fluorescente. De petites lucioles s'en échopperont, qui iront illuminer lo pièce n° 4.
4. Mointenont qu'on peut y voir quelque chose, vous pouvez admirer le comité d'occueil . trois nouvelles monstroplantes. Mais ces bestioles ont comme péché mignon les lucioles. Attendez patiemment qu'elles en gobent une, et foncez pendont qu'elles mastiquent. Fini ! une nouvelle séquence peut commencer





Test

Heart of Darkness

Record battu

C'est le jeu vidéo le plus en retard de l'histoire. Les premières lignes de code ont été tapées sous Ramsès. On a retrouvé des croquis peints à la bouse sur les murs d'une grotte. J'ai même pour preuve un Joystick que le carbone 14 estime dater de mai 95. On y trouve une preview de Pinky ; morceau de rigolade dans lequel on apprend que le développement d'HOD était en cours depuis trois ans. Qu'à cette date (1995), il avait déjà coûté 9 millions de francs, qu'il tournerait sur un 486DX33 avec 4 Mo de RAM, que le jeu était presque fini. En six années de développement, Heart of Darkness aura été pré-acheté trois fois, par trois éditeurs : Virgin, Sega et enfin Infogrames. Après quelques effets d'annonce, trois années supplémentaires auront été finalement nécessaires à l'accouchement, et un Pentium pour le faire tourner. Ce retard explique probablement l'antipathie que génère le héros du jeu : conçu il y a six ans, ce gamin un peu canaille affublé d'une casquette de rapeur est aujourd'hui ultimement ringard. Trois ans de retard... «Bravo!» (ovation du public du théâtre de l'Empire), je vous remets donc... le diplôme... et je vais immédiatement officialiser votre record en me tapant une Guiness.

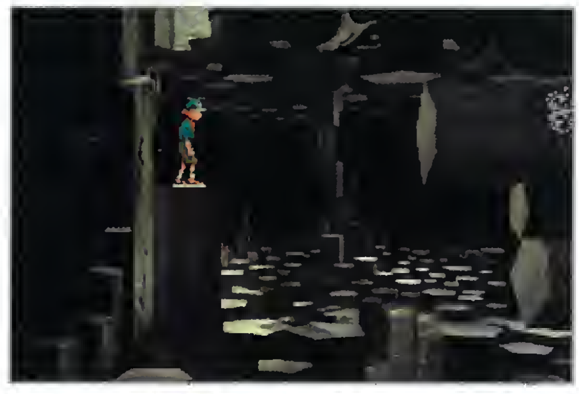


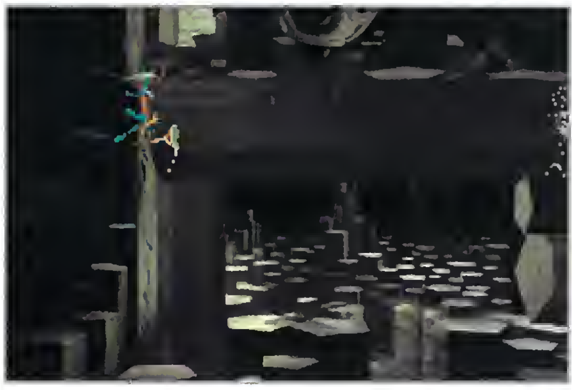
▲ Traversée d'un marais, de la flotte jusqu'aux épaules. Des saloperies volantes rôdent et fondent sur vous, serres en avant, ▲ tels des goélands aussi fourbes qu'enmazoutés. Pour les éviter, plongez dès qu'ils vous attaquent.

tout ça une volonté marketing puissante de créer un jeu consensuel, mais vraiment, rien à redire, c'est du bon boulot.

Ah ah ah... encore un jeu du siècle alors ?

La bonne blague. Non. Même s'il propose des parties shoot très défoulantes, bien que les tableaux soient variés, que les animations, le graphisme (les sprites en particuliers) soient superbes, il est moinsconsistant et surtout moins long qu'Oddworld. Car c'est le principal reproche que j'aurais à faire à Heart of Darkness, sa durée de vie : entre dix et quinze heures pour finir le jeu, et encore à condition de ne pas être une brute. On y avance beaucoup plus facilement que dans Oddworld ou que dans les derniers niveaux d'Earth Worm Jim (et il s'agit là d'une qualité), mais au final cela rend le jeu un peu court. Une fois fini, on aura probablement envie de se le retaper dans un niveau de difficulté supérieur, mais si les acharnés du pad considèreront HOD comme un divertissement conséquent, ils n'y trouveront assurément pas de quoi se rassasier. Par contre, nombreux sont les joueurs qui n'ont pas des nuits





▲ Le héros meurt disloqué. Un plaisir rare et délicat dont on ne se lasse pas. Mais les bonnes choses ont une fin : pour avancer, transformez la graine en arbre, ce qui bloquera le pilier. ▼



TIPS TECHNIQUE

J'aimerais ici acclamer l'interface, parfaite, accessible même à un enfant de 9 ans.

Encore de la pure plate-forme, dans la grande tradition quasi-biblique du genre : l'obstacle qui monte et qui descend. Copyright Mario 1921. ▼



JOUABLE SUR **PENTIUM 133** | EDITEUR **INFOGRAMES** | DÉVELOPPEUR **AMAZING STUDIO**
TEXTE ET VOIX **VF** | NBRE DE JOUEURS **1**

Une ergonomie exemplaire et des graphismes de toute beauté, HoD tourne très bien sur un P133 pas accéléré 3D.

entières à consacrer à leur PC. Ceux-là pourront se faire une petite partie d'Heart of Darkness, ils se marreront bien, passeront un ou deux tableaux et le laisseront reposer jusqu'au lendemain. C'est probablement la meilleure manière d'apprécier ce jeu. Heart of Darkness est un jeu de plate-forme exceptionnel sur PC, mais il paye un certain prix sa volonté absolue de plaire à tous. Vivement la suite, qui sera testée dans Joystick n° 166.

Merci qui ?

Avant d'en finir avec ce test, une petite précision, on peut tirer vers le bas. J'ai mis un bout de temps à piger qu'il faut pour cela concentrer son tir (barre d'espace au clavier), puis appuyer une direction "diagonale bas" avec les flèches. C'est vital, et c'est le seul tips important que ne précise pas l'excellente aide en ligne.

monsieur pomme de terre



▲ La terre est maudite, et quand ils la touchent, vos potes se transforment en monstres.



▲ Mmm... on approche de la fin. V'là le gras lourd de big boss qui rapplique. Eh bien, qu'il crève !



▲ Comment il s'appelait, déjà, le petit con que Tarzan avait pour fils ?



▲ Je me fais bouffer. Pas de bol pour sa gueule, c'était ce même monstre qui avait auparavant avalé mon fusil laser... De quoi lui donner quelques embarras gastriques. ▼



Un pur jeu de plate-forme saupoudrée de quelques passages shoot-them-up.

+ Un jeu de plate-forme vraiment pour tout public.
+ Des niveaux riches, une progression régulière, une difficulté parfaitement dosée.
- Le héros est un appeau à gifles.
- C'est trop court, nom de Dieu !

EN DEUX MOTS

Jeu de plate-forme tout public à la finition impeccable, par sa simplicité, sa difficulté croissante et parfaitement dosée, son ergonomie exceptionnelle, son graphisme superbe, HOD plaira sans coup férir à absolument tous les publics. Mais cette volonté de faire l'unanimité a un prix : le héros est antipathique, et le jeu est un peu trop simple. Il semblera relativement court aux très bon joueurs. Cela mis à part, il représente tout de même 10 à 15 heures de jeu pour un joueur normal, 10 à 15 heures à avancer régulièrement dans des niveaux d'une qualité excellente et constante.

TECHN 80 | DESIGN 85 | INTÉRÊT 90





BENEFICIEZ DE 3 ANS DE GARANTIE DONT 1 AN A DOMICILE !

CONFIGURATIONS IDEALES POUR VOS JEUX !

6990F

PENTIUM 233 MMX INTEL

- Carte mère Elite TX 512Ko cache 3ISA/3PCI
- 32Mo SDRAM (extensible à 512Mo)
- 3,2 giga U.DMA MAXTOR (9ms)
- Carte graphique ATI 4Mo accélératrice 3D
- Ecran 15" • CD ROM 32X
- Carte son Sound Blaster 16 PnP
- Haut parleur ALTEC ACS 90
- Clavier Windows 95 • Souris
- Windows 95 CD
- Livré avec 5 jeux

OPTIONS: Ecran 17" : +800F
32 SDRAM supplémentaires : +349F
Carte 3DFX MAXI GAMER : +549F

VOTRE SCANNER A MAIN COULEUR OFFERT!

INTEL PENTIUM II 233mhz

- Boitier Moyen Tour format ATX
- Carte mère ASUS P2L97
- 32Mo SDRAM (extensible à 384Mo)
- 4,3 giga U.DMA MAXTOR (9ms)
- Carte graphique ATI XPERT@PLAY 4Mo accélératrice 3D avec sortie T.V.
- Ecran 15" PHILIPS 105 S • CD ROM 32X
- Carte son Sound Blaster 16 pnp
- Haut parleur ALTEC ACS 90
- Clavier Windows 95 • Souris
- ~~Windows 95 CD + Licence - Works 95~~

OPTIONS: Ecran 17" : +800F
32 SDRAM supplémentaires : +349F
Carte 3DFX MAXI GAMER : +549F

VOTRE SCANNER A MAIN COULEUR OFFERT!





• OPTION : ENCEINTES ALTEC ACS 45 +490F

Caisson Bass de 20 Watt RMS et 6 Watt RMS pour chacun des satellites. Un système d'enceintes conçu par le spécialiste du son pour micro ordinateur, Altec Lansing. Des enceintes micro pour vous immerger entièrement dans vos jeux et CD ROM!

BON DE COMMANDE

SCORE GAMES VPC - 6 Rue D'Amsterdam - 75009 Paris - Tél : 01 53 320 320

MATERIEL	PRIX
☐ FRAIS DE PORT ENVOIS 48H - NOUS CONSULTER	...... F
☐ FRAIS DE PORT ENVOIS 24H - NOUS CONSULTER	...... F
TOTAL A PAYER	...... F

Nom ....Prénom ....
Adresse ....
Code Postal ....Ville ....
Pays...........................Tél ....

Code Client |_|_|_|_|_|_| ☐ Chèque ☐ Mandat

☐ Carte Bancaire Expire le ..../....... Signature :

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Nous contacter pour vos envois, en dehors de la France métropolitaine

NOS ADRESSES

ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
(Face au métro St Lazare)
Tél : 01 53 320 320

JUSSIEU
17, rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél : 01 46 33 68 68

ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS (RER Luxembourg)
Tél : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS - (M° V. Hugo)
Tél : 01 44 05 00 55

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS (M° Convention)
Tél : 01 53 688 688

ORGEVAL (78)
C.cial Art de Vivre Niv.1
78630 ORGEVAL
Tél : 01 39 08 11 60

LA DEFENSE (92)
C. cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
60, av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE M° Billancourt
Tél : 01 41 31 08 08

PANTIN (93)
63 av. Jean Lolive Nat. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C.cial Val de Fontenay
94120 FONTENAY SOUS BOIS
Tél : 01 48 76 6000

SANNOIS (95)
C.cial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 08 36 685 686

LILLE (59)
52 Rue Esquermaise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIÈGNE
Tél : 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Gén. De Gaulle
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

LE HAVRE(76)
C.Cial GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS (80)
1, rue Lamarck
80000 AMIENS
Tél : 03 22 80 06 06

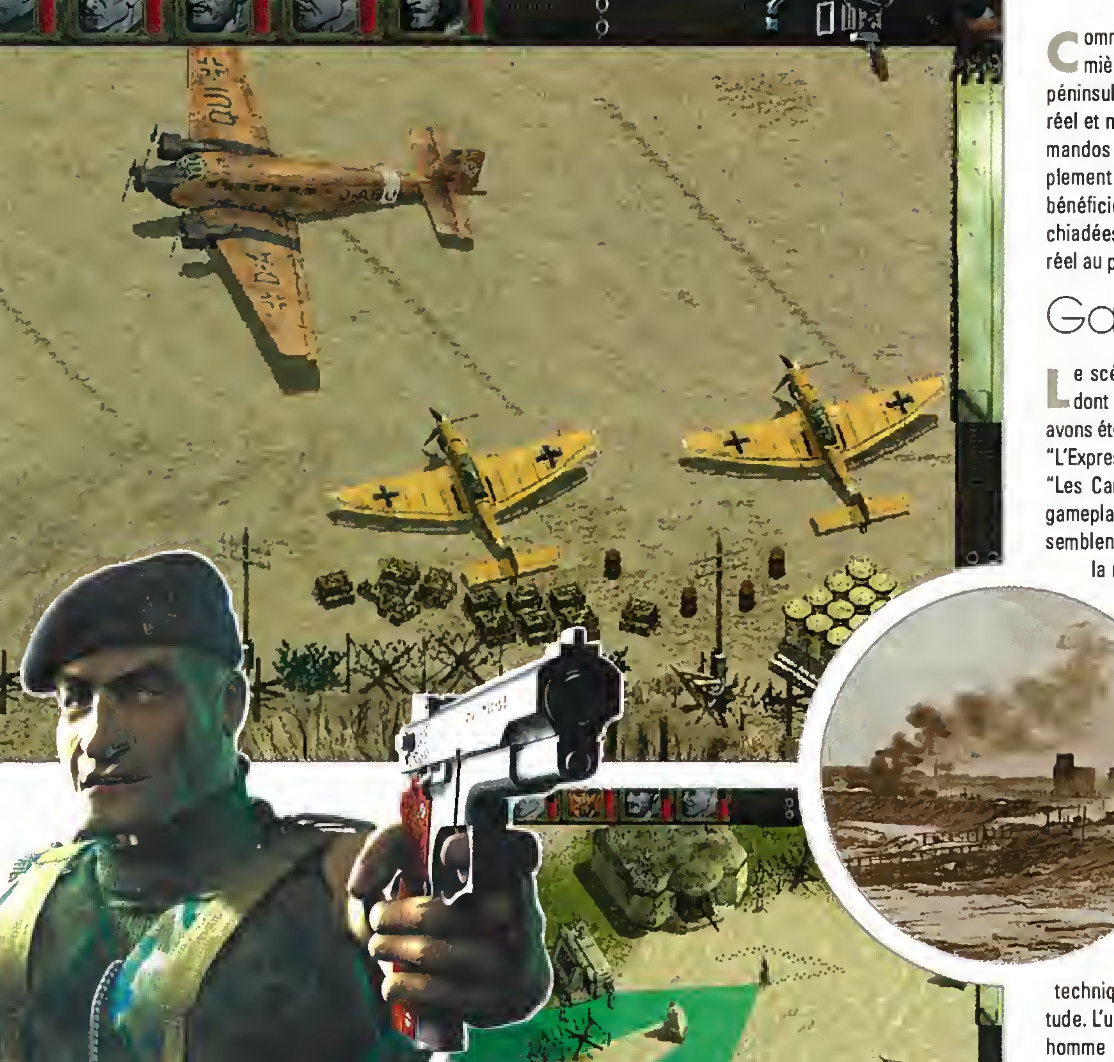
Qui a jamais rêvé d'avoir l'air aussi futé que Steve Mac Queen, d'avoir une mâchoire aussi carrée que Schwarzenegger, d'avoir un regard d'acier comme Clint Eastwood ou d'être aussi chauve que Telly Savallas ? Tous ces acteurs ont incarné des commandos au cinéma. Pyro Studios nous offrent rien de moins qu'une transcription micro de tous ces rôles.

Commandos

Jeu de stratégie temps réel/réflexion pour tous - PC CD-Rom

MEGASTAR joystick

joystick 94 À VOIR SUR LE CD-ROM N°



Commandos est plus qu'un bon jeu, c'est en fait l'une des premières offensives ludiques digne de ce nom venant de la péninsule ibérique depuis, pfiou, longtemps. Il se déroule en temps réel et nous propose de prendre en main une équipe de six commandos pendant la Deuxième Guerre mondiale. Fruit d'un accouplement réussi entre Jagged Alliance et Deadline, Commandos bénéficie d'un moteur graphique extraordinaire et de missions très chiadées, ainsi que d'un gameplay remettant plus d'un jeu temps réel au placard. Oui rien que tout ça.

Gameplay

Le scénario de Commandos est tiré de tous les films de guerre dont nos copains les Espagnols, tout comme nous d'ailleurs, avons été gavés dans notre prime jeunesse. "Les Douze Salopards", "L'Express du colonel Von Ryan", "Le Jour le plus long" ou encore "Les Canons de Navarone" sont autant d'œuvres auxquelles le gameplay de ce jeu rend hommage. D'ailleurs, bien des missions semblent tout droit sorties de ces films et cela se voit jusque dans la manière par laquelle les auteurs nous amènent à aborder une mission. Mais l'un des plus grands moments de ce jeu vient du fait qu'il nous oblige à observer le terrain pendant de longs instants avant de nous lancer à l'assaut : du simple chemin de patrouilles à repérer aux moyens tordus à trouver pour s'approcher d'un objectif, le succès d'une opération découlera le plus souvent de la bonne compréhension du terrain et de ses dangers. On n'enverra les hommes qu'après, en les contrôlant en temps réel, le plus souvent un par un, aller accomplir leur tâche.

Dans Commandos, non seulement nous devons profiter des spécialités maison de tous nos hommes mais en sus, nous devons aussi maîtriser les techniques de base pour pouvoir investir le terrain en toute quiétude. L'une des grandes réussites de Commandos est que chaque homme peut virtuellement faire le ménage tout seul et qu'à de rares exceptions près, il est possible d'achever la moitié des objectifs d'une mission en n'utilisant que deux soldats. Globalement, on ne distingue que deux tactiques pour composer avec l'AI-

Les plages du Débarquement juste avant le jour J. Rien de tel que de jouer à cache-cache derrière les bites de béton.



▲ *Le split écran si utile pour surveiller une grosse carte.*



▲ *La résistance s'organise.*



▲ *Ce train, comme de nombreux autres éléments, est animé et traverse la carte.*

lemand : l'éliminer ou l'éviter. Si la deuxième solution fait partie de l'essence même du jeu, elle se solde généralement par de grosses difficultés mais apporte surtout de nouveaux handicaps : une alarme sonnant ou un fuyard donnant l'alerte provoqueront l'apparition de nouvelles patrouilles plus dangereuses et plus fouineuses que les précédentes. En plus de cela, les détonations s'entendent bien et rameutent l'ennemi aussi sûrement que deux et deux font trois. Ok, ça arrive aux meilleurs. Que deux et deux font quatre. Malgré cela, il est possible de faire place nette rapidement et en toute discrétion en utilisant le poignard ou les compétences du tireur d'élite tout en dissimulant les corps au plus vite. Chaque personnage coure, marche et rampe à la même vitesse mais seul le Béret vert est capable d'escalader des hauteurs, et seul le marin est capable de nager.

Scénarios

Pour une fois dans un jeu de ce genre, on a l'impression qu'il y a quelque chose dans le scénario, ce quelque chose qui permet de se sentir joueur et non pas simple boucher. Chaque mission, sans être impossible, loin s'en faut, est un petit joyau de sophistication : un script très travaillé allié à une intelligence artificielle de bonne qualité nous plonge dans le bain avec une facilité déconcertante et recrée un univers plein de dangers autour de nous. Mais le point commun de toutes ces missions est qu'à de rares exceptions près, il est possible de la terminer de multiples façons selon les goûts et les affinités du joueur envers chaque membre de l'équipe.

Le moteur de Commandos est un bel exemple de programmation et il se distingue de ses aînés tant par ses performances que par ses options très originales et utiles. Gérer un groupe de six hommes est une tâche plutôt ardue dans un environnement aussi hostile. Aussi vous donne-t-on la possibilité de splitter l'écran jusqu'en six parties distinctes. Sur chacune d'elles, vous pourrez faire ce que bon vous semble. D'une simple fenêtre surveillant un endroit précis de la carte à une partie d'écran affectée à suivre un soldat d'un mouvement de caméra, à la possibilité d'afficher la carte globale (en zoomant en arrière au maximum), tous les atouts vous seront donnés pour réussir votre mission. Mais comme précisé dans le bêta-test, l'une des options les plus attrayantes et utiles consiste en la possibilité d'afficher la ligne de vue de n'importe quel homme présent sur le terrain. C'est grâce à cela que nous allons pouvoir nous faufiler entre les regards ennemis et repérer les angles morts ou nous dissimuler en attendant d'agir. Mieux encore, en assignant un point de regard (curseur rouge en forme de croix) sur un point vide du terrain, la ligne de vue se fixera automatiquement sur le prochain individu hostile qui passera à cet endroit, nous prévenant ainsi de son passage. Le système, bien qu'il ne représente pas visuellement les hauteurs, fonctionne aussi sur l'axe vertical même si on a pu observer quelques erreurs de ce côté-là. Mais comme la surveillance est primordiale, on nous offre en plus la



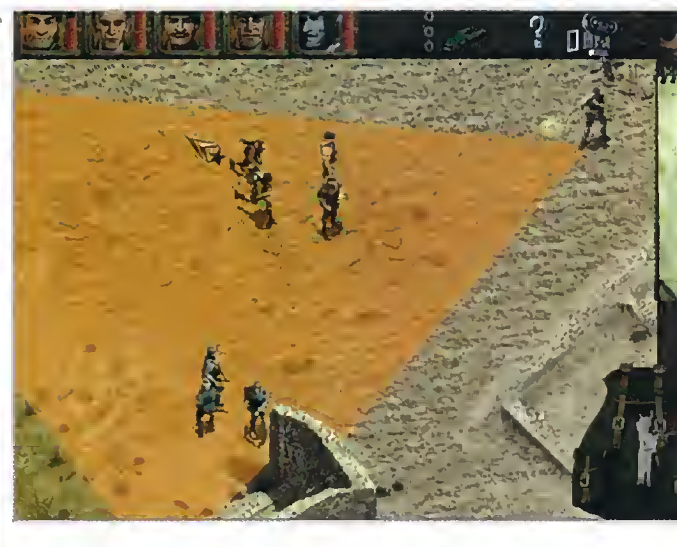


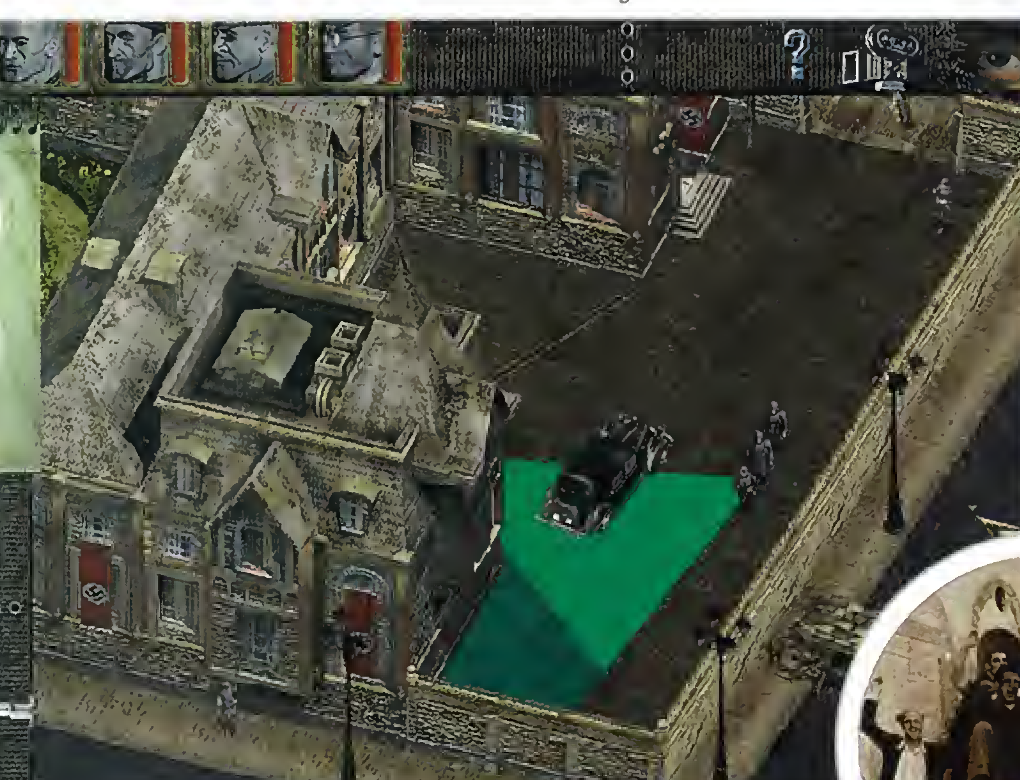


Un objectif plutôt intéressant. ▼

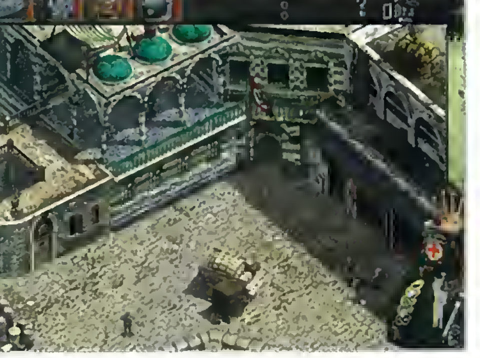


Prise sous le feu de l'ennemi, votre équipe n'aura généralement aucune chance de s'en tirer. ▶





▲ *Les rues des villes françaises sont crédibles, au drapeau nazi près.*



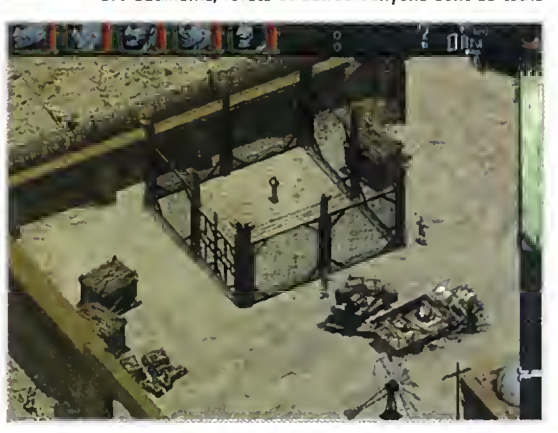
▲ *Les graphistes de Commandos ont une fâcheuse tendance à se prendre pour Velasquez.*

possibilité de fixer une caméra sur un ennemi ou un véhicule, ce qui permet de suivre ses évolutions.

Le moteur donne aussi à nos hommes la possibilité d'évoluer sur trois dimensions. Même si la perspective n'existe pas à proprement parler (les formes ont strictement la même taille, qu'importe leur éloignement), les graphistes ont réussi à faire illusion en jouant avec les décors et les images de fonds (je pense notamment à la mission du barrage et à celle du téléphérique), du trés beau boulot.

Oh, les jolis paysages !

Les animations, en revanche, ne jouissent pas de la même qualité que l'ensemble. Les personnages disposent d'assez peu de mouvements différents et les sprites de véhicules évoluant sur le terrain ne sont pas de toute beauté. Mais fort heureusement, le dynamisme du scénario est là pour rehausser l'intérêt de l'ensemble, ne serait-ce que pour les différentes traces que les hommes peuvent laisser de leur passage : traces de sang, impacts de balles, pas dans la neige. Pareillement, le décor d'un scénario est rarement immobile : outre les patrouilles ennemies, il est très courant d'observer des passages de navires, de motos, de blindés et bien d'autres choses venant égayer une atmosphère déjà pas angoissante pour un sou. On remarque aussi une texture mouvante pour représenter l'eau des rivières ou de la mer, pas réaliste mais bien mignonne. Le graphisme du terrain est une réussite peu ordinaire car non seulement les textures utilisées sont fort bien disposées et utilisées, mais le moteur arrive pour une fois à rendre un hommage au travail gargantuesque des designers. Les bâtiments, forêts et autres canyons sont de toute



Les personnages

Dans Commandos, vous aurez à diriger six personnages fort dissemblables, de la brute pure à l'officier de l'Intelligence service, chacun eux possédant des compétences propres et des talents permettant d'utiliser des objets et de conduire des véhicules différents. Chaque scénario ne vous donnera pas le droit de jouer avec l'équipe au complet, il est courant d'ailleurs que l'on se retrouve avec deux personnages mais c'est l'occasion d'apprendre à connaître à fond leurs possibilités. Dans les missions, nos hommes ont la possibilité de trouver des objets ou de tomber sur nombre de véhicules. Ces derniers, allant du side-car aux engins les plus lourds (et les plus lourdement armés), permettront soit de se fondre dans la masse, soit de fondre dans la foule en écrasant tout bout d'Allemand qui dépasse.

BÉRET VERT
Le Béret vert est l'abruti type, sa manière d'utiliser le poignard en fera le garçon boucher du groupe. Il est aussi rompu à toutes les techniques de camouflage et a le pouvoir de se dissimuler sous la neige ou dans le sable. Il possède aussi un bruiteur radiocommandé qui lui permettra d'attirer vers lui l'ennemi le plus curieux. Sa masse musculaire lui permet aussi d'emporter avec lui des charges lourdes ou des poids morts.

SPÉCIALISTE EXPLOSIFS
Le sapeur porte le pain de TNT avec autant d'aisance que sa moustache. Il est capable de déposer des détonateurs à distance ou à retardement. Mais tout ceci ne va pas sans sa fidèle pince coupante qui lui permet de franchir grilles et barbelés avec autant d'aisance qu'une gazelle (oui bon, trouvez-moi un autre animal qui franchisse les grilles et les barbelés).

MARIN
Le marin est non seulement un bon navigateur en haute mer mais aussi un nageur de combat. Il possède un canot pneumatique qui lui permet de transporter ses copains sur les flots. En plus du poignard et du pistolet d'ordonnance, il maîtrise la technique du lance-harpon pour aller à la pêche au Fritz.

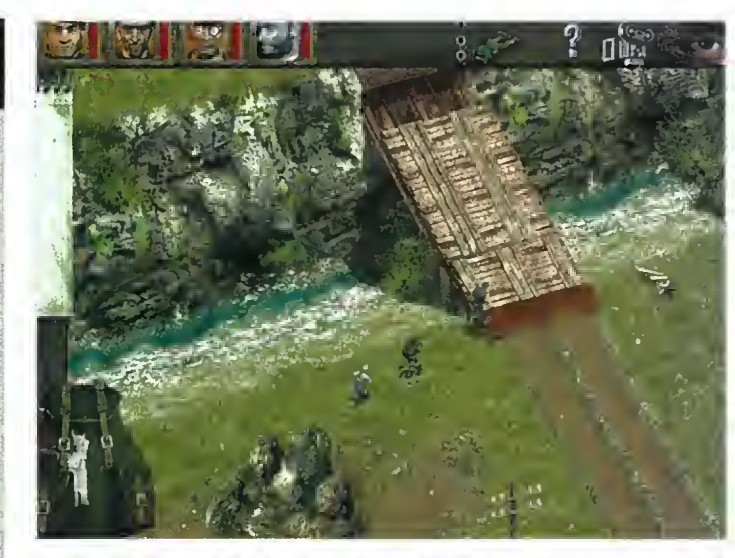
SNIPER
Le sniper a pour unique tâche d'éliminer un ennemi à grande distance. Pour ce faire, il est armé d'un fusil à lunette d'une grande précision mais possède un nombre de cartouches limité. Un réticule apparaît lorsqu'il utilise son arme lui indiquant du même coup s'il jouit d'une bonne ligne de vue.

CONDUCTEUR
Homme à tout faire, le conducteur est aussi utilisé pour administrer les premiers soins. Mécanicien hors pair, il est apte à conduire toutes sortes de véhicules et à utiliser les armes lourdes montées sur ces derniers. Il ne dédaignera pas utiliser une Thompson pour peu qu'il en trouve une.

ESPION
L'espion débute bien souvent une mission habillé en péquenot, mais il suffit qu'il trouve un uniforme d'officier allemand pour que ses facultés de polyglotte reprennent le dessus. Il se mettra alors à donner des ordres dans la langue de Goethe et pourra ainsi calmer un climat agressif ou détourner des patrouilles. Il possède aussi une seringue livrée avec le flacon de poison qui suffira à calmer en silence l'ennemi le plus méfiant.

Déroulement d'une partie type

Lain de mal l'idée de vaulair gâcher le plaisir d'un scénaria mais un ban exemple vaut mieux qu'un lang discaurs. La missian décrite ici est celle du Barrage qui est l'une des toutes premières d'une langue série. Elle est particulièrement intéressante puisqu'elle fait appel à la plupart des membres de l'équipe et que ce qui est décrit plus bas suit les canseils dannés dans le jeu à la lettre, danc je ne dévalle rien de vraiment secret. Si tautefais vaus pensez que la lecture du test suffit à vaus canvaincre, passez vatre chemin.
L'abjectif de ce scénaria est ni plus ni mains de faire sauter un barrage afin de cauper le caurant dans une zane accupée. Paur ce faire, le briefing naus apprend qu'il faudra taut d'abard naus pracurer des explasifs qui sant gardés par l'ennemi dans un camp et, par la suite, placer les charges en bas du barrage qui est gardé par un nid de mitrailleuses et par deux campements de chaque côté du fleuve. Ce n'est pas une mince affaire mais fart heureusement, la plupart de nas capains les Cammandas sant là paur naus aider. Naus cammençans la partie avec le marin, le Béret vert, l'expert en démalitians et l'esplan. Après un bref examen de la zane, il s'avère que la principale difficulté au bon déraulement de la missian est le nid de mitrailleuses placé dans l'alignement de la raute passant sur le barrage, le seul chemin en fait paur accéder aux explasifs tant canvaités. Le jeu cammence avec taus nas hammes regraupés derrière une taur à l'abri des regards d'une patrauille allemande. En pracédant dans l'ardre, an envaie le Béret vert sur les traces de ces saldats dès qu'ils ant taurné le das et avant qu'ils ne fassent valte-face paur suivre leur chemin de patrauille, an dépose le bruiteur à terre. Le Cammanda se dissimule derrière un racher et actianne la commande de cet appeau à Baches. La réactian des Allemands ne se fait pas attendre, ils se précipitent en sautillant vers la curieuse petite baîte. C'est l'heure paur une actian brutale : le Béret vert sart de sa cachette et fait feu dans le das des saldats, camme un gras lâche ; bien sûr, il se prend quelques balles mais il s'en faut, c'est un Cammanda et du caup, il a mains mal que naus. Une fais le Germain accis, la tâche du Béret vert est de dissimuler les carps. Heureusement, un recain sambre va nous servir de dépôt afficiel. La suite des apératians incambe maintenant au nageur de cambat. Après avair neutralisé une sentinelle d'un caup de paignard darsal, an l'envaie en cantrebas sur la rive aù an l'équipe de san équipement de plangée. Après être passé entre deux eaux saus le regard d'une demi-dauzaine d'Allemands accupés à fumer des clapes, le plangeur émerge quelque trente mètres plus lain aù il s'accupe de neutraliser un à un les accupants de la régian. Le camp est maintenant à lui, ainsi que taut le matériel qu'il cantient. Ce dernier est particulièrement intéressant puisqu'an y trauve un canat pneumatique qui servira à transparter les capains du plangeur, mains amphibies que lui, et le linge d'un afficier séchant au saleil, praie rêvée de natre espian fétichiste. Le nageur revient danc vers ses amis allangés sur le sal et après avair ganflé san canat pneumatique, embarque l'esplan qui va se vêtir. Travesti en aberlieutnant, l'esplan, sûr de lui, traverse la raute, passe sur le barrage sans craindre le nid de mitrailleuses et les patrauilles allemandes qu'il traverse l'air de rien paur pénétrer dans l'autre camp vers les explasifs gardés par plusieurs hammes. Pendant ce temps, le nageur reprend san râle de taxi et accampagne le sapeur sur l'autre rive en évitant les regards indiscrets. Ce dernier s'apprache du grillage électrifié avec sa pince caupante en attendant que l'esplan agisse ; celui-ci trauve un interrupteur qui caupe le caurant ce qui permet à l'afficier des démalitians de faire san trau et de récupérer les explosifs. San râle est maintenant de s'accuper de la casemate, il dépase une charge avec un retardateur puis va se cacher au lain. La déflagratian fait sanner l'alarme mais le sapeur est bien à l'abri des patrauilles qui surgissent par paignées de dix. Le travail de l'esplan n'est pas terminé, se faisant taujaurs passer paur un afficier supérieur, il va parler aux chefs de patrauilles, les rassure et finit par calmer le jeu et faire éteindre l'alarme. L'heure a sanne paur le barrage : taujaurs accampagné par le canat, le sapeur va se placer en bas du barrage pendant que l'esplan détaurne le regard d'une patrauille qui passait par-là. Pendant ce temps, le Béret vert s'enterre saus la neige paur cauvrir, au cas aù, la retraite de ses camarades. La charge explase et l'eau surgit de la brèche faite dans le bétan. Cette fais, l'esplan ne peut plus faire grand-chase et taut le mande tente de regagner l'autre rive au plus vite. Un camian a été dépêché paur rapatrier taut ce beau mande et le para surgira de sa cachette paur tuer encare un au deux Baches. Missian réussie, mine de rien ça a pris quand même une bonne heure.





beauté et dépassent à mon goût tout ce que l'on a pu voir dans les jeux en temps réel sortis dernièrement.

Intelligence artificielle

Impossible de parler du jeu sans parler de l'adversaire. Le déplacement des patrouilles présentes à votre arrivée est scripté (c'est à dire prédéterminé) mais un certain degré d'initiative est laissé à tous les soldats. Chacun d'eux, donc, aura la possibilité d'aller en investigation s'il découvre ou aperçoit quelque chose de louche (traces dans la neige, cadavre) et aura la liberté de rentrer pour sonner l'alarme ou encore explorer le coin. Pareillement, lorsqu'une alarme sonne, il est courant de voir plusieurs patrouilles bien protéger un objectif. Parfois, il est possible qu'un soldat aperçoive l'un de vos personnages. Suivant son humeur et selon que vous avez une arme à la main ou non, il peut soit l'abattre, soit l'emmener en tôle (à vous de l'en délivrer).

Paroles et musique

Chose curieuse, la musique est plutôt de type minimaliste. On se serait attendu à quelque chose de plus présent rapport aux films de guerre dont le jeu est inspiré . Au lieu de cela, on a droit à quelques notes de basses représentant sans doute une musique pleine de suspense. Heureusement, il en est autrement des ambiances sonores qui sont à la fois agréables et utiles. La stéréo nous permet d'entendre une patrouille ou un véhicule ennemi arriver et nous aide à en déterminer la direction au jugé sans se tromper. Pareillement, le bruit de l'eau nous aide souvent en couvrant un peu plus celui des armes.

■ JOUABLE SUR **PENTIUM 200 32 RAM** ■ EDITEUR **EIDOS INTERACTIVE**
■ DÉVELOPPEUR **PYRO STUDIOS ESPAGNE** ■ TEXTE ET VOIX **VO**

MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
PROTOCOLE TCP IP	4
INTERNET IP	4



▲ *Le linge sale est un endroit rêvé pour se dissimuler.*

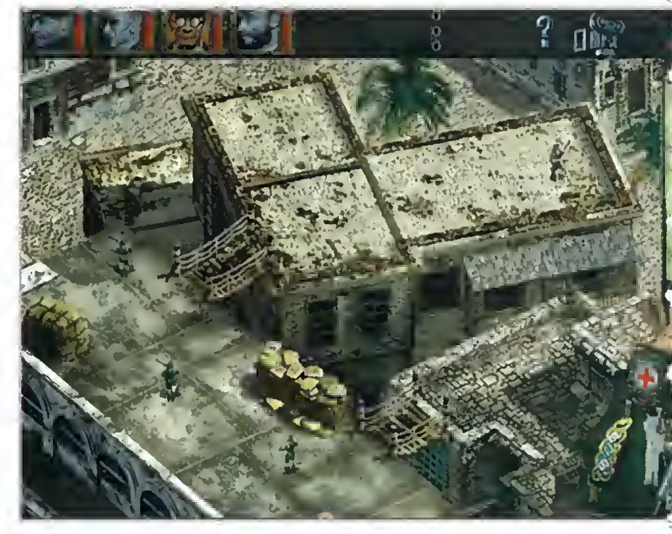


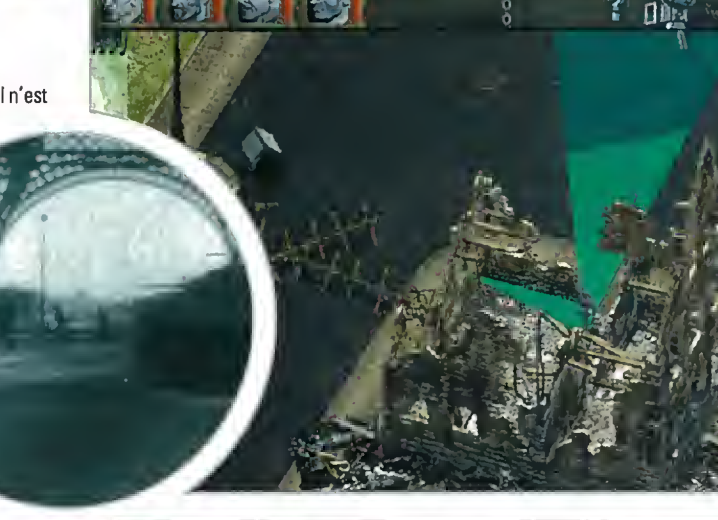


Quelques doutes

Malgré l'intérêt exemplaire que nous offre Commandos, il n'est pas exempt de défauts plus ou moins gênants. Tout d'abord, on peut regretter le fait que l'on ne puisse pas continuer un scénario en ayant perdu un homme (ou plutôt si, on peut le continuer mais la mission est ratée). Bien entendu, c'était la volonté des développeurs qui voulaient suivre une certaine ligne de réalisme ce qui habituellement, dans le petit monde des jeux vidéo, est bien le cadet des soucis des programmeurs. Bien des alternatives auraient pourtant été possibles : on peut imaginer qu'une garnison de Commandos comporte au moins un remplaçant pour chaque spécialité, mais bon... Egalement, il est bien dommage de limiter l'utilisation d'un objet précis à une seule profession, les autres auraient peut être dû pouvoir l'utiliser mais avec moins d'efficacité. Mais la plus grande déception, à mon avis, réside dans l'impossibilité d'assigner des waypoints et des tâches à l'avance à chacun des personnages et ce, y compris pour des actions basiques : sans atteindre l'injouabilité, on aurait au moins pu attendre de chaque personnage qu'il puisse avoir une certaine initiative en présence de l'ennemi. Pareillement, le moteur graphique à été négligé du côté des bâtiments puisque non seulement il est impossible de voir ce qu'il y a à l'intérieur une fois que l'on a réussi à pénétrer dans l'un de ces derniers, mais aussi de faire feu intra muros ce qui est plutôt gênant.

Bob Arctor







Chaque mission de Commandos est bâtie avec une grande intelligence.

+ Le moteur.
+ Le graphisme, à la fois beau et beau.
+ Chacune des missions vraiment très travaillée.
- Pas beaucoup d'equipements différents, dommage.
- Animations allant du «bof» au «mouaip»
- Pas d'intelligence artificielle pour les membres de l'equipe.

EN DEUX MOTS

Commandos est un petit délice et regroupe toute l'intuitivité que l'on peut attendre d'un jeu en temps réel tout en nous faisant évoluer dans un monde défini aussi précisément que celui d'un jeu d'aventure. Malgré une absence totale de dialogues pendant le jeu, on s'immerge complètement dans chaque mission dont chacune est bâtie avec une grande intelligence. Le graphisme époustouflant et le moteur de jeu très original vont faire de ce jeu la chose sur laquelle je passerai mes nuits dans les semaines à venir, au grand désespoir de ma copine.



Dieu qu'il fait chaud. Voici donc le second épisode de la saga. Cette fois, le Gekko réserve ses charmes aux possesseurs d'une 3Dfx. Tiens, je vais me mettre en slip, ça va me ventiler.

Gex 3D

Plate-forme 3D pour tout public - PC CD-Rom



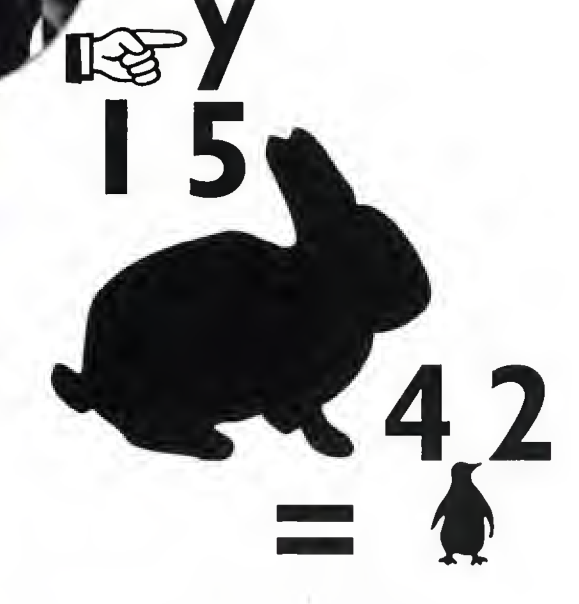
▲ *Hop, dans la peau d'un lapin le jour de l'ouverture de la chasse. C'est le double effet Gex Cool.*

Plus habile que jamais, Gex le reptile nous revient, riche d'une dimension supplémentaire. Le passage à la 3D, on connaît, ça peut donner le meilleur comme le... stop. Non c'est pas possible. Trop facile ça... Non non non. Ça marche pas avec moi ce petit manège. On va corser un peu l'affaire : le test qui va suivre sera écrit sous forme de charade. Vous allez voir, c'est très sympa les charades, ça va nous changer, surtout en slip. Allez, détendez-vous, mettez-vous en slip vous aussi et lancez-vous avec moi dans ce formidable jeu de l'esprit. Vous remarquerez que le début du problème est simple. Rassurez-vous, c'est voulu. Mais restez vigilant, la difficulté ira en croissant.
Alors accrochez-vous à vos crayons, et bonne chance !

- Mon premier est la quatrième lettre de l'alphabet
- Mon second est une note de musique, synonyme de "terre"
- Mon troisième est un célèbre danseur de claquettes collabo
- Mon quatrième se nourrit exclusivement de beurre
- Mon cinquième n'ignore pas les nombreux avantages que présente un protège-parapluie de qualité
- On dit de mon sixième qu'il a de grandes mamelles
- Mon septième s'est (accidentellement) assis sur un flan

Bien, nous allons faire une petite pause avant que tout cela ne se complique trop, et en profiter pour faire le point. Les lecteurs avertis auront déjà noté quelques pièges. Reprenons donc : a, b, c et d... oui, tout le monde avait trouvé, la première réponse est "d" (dé). Unique réponse acceptable pour la seconde ligne : "Sol". La troisième réponse était triviale, il s'agissait bien évidemment de "Maurice Chevalier". Plus délicate était la quatrième énigme. La dévoiler tout de suite serait vous gâcher le plaisir de la réflexion, je préfère donc vous mettre sur la piste à l'aide de ce dessin qui recèle sept indices :

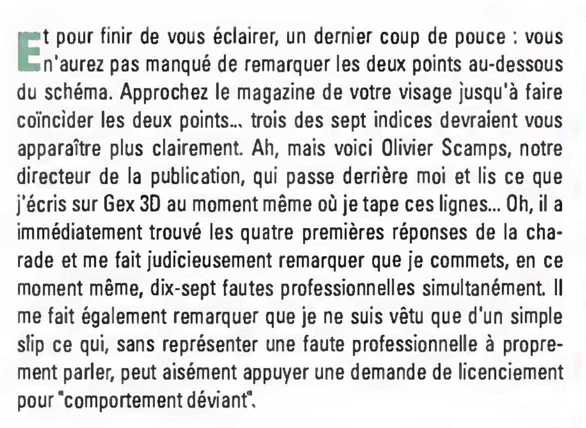






■ JOUABLE SUR **PENTIUM 200** ■ EDITEUR **UBI SOFT** ■ DÉVELOPPEUR **CRYSTAL DYNAMICS**
■ TEXTE ET VOIX **VO** ■ NBRE DE JOUEURS **1**





Et pour finir de vous éclairer, un dernier coup de pouce : vous n'aurez pas manqué de remarquer les deux points au-dessous du schéma. Approchez le magazine de votre visage jusqu'à faire coïncider les deux points... trois des sept indices devraient vous apparaître plus clairement. Ah, mais voici Olivier Scamps, notre directeur de la publication, qui passe derrière moi et lis ce que j'écris sur Gex 3D au moment même où je tape ces lignes... Oh, il a immédiatement trouvé les quatre premières réponses de la charade et me fait judicieusement remarquer que je commets, en ce moment même, dix-sept fautes professionnelles simultanément. Il me fait également remarquer que je ne suis vêtu que d'un simple slip ce qui, sans représenter une faute professionnelle à proprement parler, peut aisément appuyer une demande de licenciement pour "comportement déviant".



La 3Dfx comme vous ne l'avez jamais vue

C'était pourtant cool les charades. Bon, Gex 3D alors. J'étais le premier à râler quand j'ai appris que ce jeu tournerait exclusivement sur 3Dfx. Maintenant je la boucle, car la meilleure des excuses est sous mes yeux : le soft est graphiquement plus impressionnant encore que Mario 64. Une fois n'est pas coutume, nous allons avoir le privilège de jouer à un jeu de plate-forme 3D bien plus beau sur PC que sur PlayStation et si ma cervelle ne me trahit pas, seul Pandémonium était aussi dans ce cas. Dieu qu'il fait chaud en pantalon. J'aurais dû venir en short, c'est pas "déviant" un short, et puis c'est très proche du slip finalement. Le jeu est composé de sept niveaux, immenses. On y évolue en toute liberté et la linéarité est à ce point honnie qu'il est possible d'accéder à 6 niveaux, dès le début du jeu. Le ton, l'humour de Gex 3D aussi vont changer nos habitudes : c'est drôle, c'est adulte. Comme c'est la coutume dans Gex, les références sont principalement télévisuelles et cinématographiques, de Jurassic Park à Bruce Lee, en passant par La Fièvre du samedi soir. Par contre, ceux qui ne parlent pas anglais passeront à côté des blagues non visuelles puisque c'est carrément en VO non sous-titrée. Pour compenser, le manuel en français est particulièrement détaillé. La jouabilité est exemplaire, principalement grâce à un système de caméra très bien réalisé. Il faudra cependant une poignée de minutes pour s'y habituer, comprendre comment jouer avec les mouvement automatiques de la caméra mais aussi comment la placer soi-même en fonction de l'action. L'action, justement, tourne principalement autour de la plate-forme, bien que quelques puzzles, malheureusement simplistes, jalonnent le jeu. Mais malgré ce tableau idyllique, une sensation générale de vide se dégage du jeu après quelques heures : on se perd dans ses niveaux immenses et les ennemis viennent à manquer. Or, pour finir un niveau, il faut retrouver une télécommande soigneusement planquée... Un exercice qui peut s'avérer assez fastidieux à force de se perdre et d'errer.

monsieur pomme de terre



▲ *Superbe séquence : on se balade dans un manoir hanté, on monte sur une table qui s'envole soudain. Une manière bien futée de recycler les bonnes vieilles plates-formes volantes.*



▲ *Les bonus sont des insectes volants qui vous tourneront autour. Soit ils encaisseront un coup avant de disparaître, soit vous pourrez les consommer d'un avide coup de longue pour bénéficier temporairement d'un pouvoir spécial.*



Attention, un mort-vivant n'est jamais vraiment mort. ▼



Des niveaux immenses, une liberté jamais égalée, mais dont le côté obscur laisse une désagréable sensation de vide.

+ Des niveaux, des monstres de toute beauté.
+ L'humour qui fait mouche, le ton général du jeu.
- VO only
- Sensation de vide due à l'immensité des niveaux et à la rareté des monstres.

EN DEUX MOTS

Réussite technique et graphique, Gex 3D nous présente un jeu de plate-forme drôle, adulte, immense, mais malheureusement un peu vide, principalement à cause de la faible densité d'ennemis et du but (retrouver un objet) qui obligera le joueur à explorer méticuleusement ces dédales sans fin. Attention, jeu en anglais (notice en français).





LES PETITS SOLDATS
EN PLASTIQUE DE VOTRE
ENFANCE PRENNENT VIE
DANS UN EXCEPTIONNEL
JEU D'ACTION
EN TEMPS RÉEL.
Vous serez directement plongé au coeur de la bataille.
• Une IA très développée qui ne vous rendra pas la tâche facile.
• Des animations uniques vous plongent dans le monde des petits soldats en plastique : les lance-flammes font fondre les unités, les bazookas font éclater les véhicules en morceaux...
• De nombreuses armes et véhicules pour varier les plaisirs...
• 48 scénarios différents en solo et 8 cartes spécialement dessinées pour le modemultijoueur (4 joueurs).
ARMY MEN
Joystick : "Même si Army Men fait appel à la nostalgie de notre enfance, il n'en ai pas moins un jeu redoutable."
PC Jeux : "Army Men renoue avec les joies simples et intenses des batailles de petits soldats."
Disponible en version française intégrale
Windows CD-ROM PC
3DO
http://www.ubisoft.fr
HOT LINE UBI SOFT 08 36 68 46 32 (2,23F/MINUTE)
3615 Ubi Soft
Ubi Soft

Non, vous ne rêvez pas, FF7 a enfin débarqué sur nos PC. Alors un petit serrement de cœur avant de vous lancer ? Vous n'avez pas tort car tout est possible !



Final Fantasy 7



Final Fantasy 7 pour fans d'aventure - PC CD-Rom





▲ La gestion de vos personnages et l'accès aux options du jeu s'effectuent à partir du même écran.

Final Fantasy est sans aucun doute l'un des jeux les plus attendus de l'été. Son succès sur PlayStation lui a procuré une renommée mondiale qui a filtré jusqu'au monde autiste du PC. La rumeur s'est alors développée de telle manière que des hardcore gamers purs et durs se sont mis à attendre la sortie de son adaptation PC.

Du flou invalidant

La version que j'ai testée est une des premières versions distribuées dans la presse en dehors de la démo. Il a fallu que les gars d'Eidos me prêtent leur PII 400 avec 64 Mo de RAM pour que j'arrive à la faire tourner correctement. Certes sur nos petits P200 de la rédaction, elle fonctionnait, mais à quel prix ! Les ralentissements sans carte 3Dfx la rendaient injouable et les combats se finissaient obstinément par un écran noir. Je ne suis même pas certaine qui si j'enlevais la Voodoo 2 gentiment prêtée, le soft arriverait à tourner correctement. À qui la faute ? La transcription PlayStation-PC s'est faite directement sans une véritable adaptation à la technologie PC. Même les vidéos qui passaient si bien sur un écran télé deviennent floues sous l'influence des technologies graphiques mal adaptées. Malgré ces problèmes techniques qui devraient (notez le conditionnel...) être résolus pour la version commerciale, le soft ne manque pas d'intérêt. N'empêche, même s'il y a 99 % de chances qu'ils le soient, un doute subsiste quand à l'aspect technique, vous voilà prévenus.

Tuer ou être tué

Le principe de l'aventure est on ne peut plus simple. Pour éviter la destruction de votre planète, vous allez devoir conduire de multiples combats afin de parvenir à accéder à un niveau de puissance suffisant pour détruire les méchants. Le qualificatif de jeu de rôles se prête mal à cette description. Certes vos caractéristiques évoluent grâce à l'expérience gagnée lors des combats, mais les quêtes sont beaucoup trop linéaires pour entamer une quelconque comparaison avec un jeu comme Fallout. De plus, la manière de combattre est directement issue des jeux consoles. Les combats sont en temps réel mais les actions sont ordonnées



▲ Les objets sont représentés sous forme de sacs de différentes couleurs suivant leur qualité. En dehors des combats qui vous permettent d'en gagner, vous pouvez aussi en découvrir dans des caisses cachées. Un tutorial en début de jeu vous indique sous quels aspect elles se présentent.



par une succession d'écrans. Au début, on a du mal à imaginer pouvoir gérer rapidement ce système. Mais avec un pad, le problème ne se pose plus. Sauf que là le pad n'est pas utilisable. Le jeu se joue exclusivement au clavier ou au joystick, ce qui rend malaisée la moindre des interventions en début de partie. Outre l'exotisme de la gestion des combats, celui de l'interface ne peut que perturber les gens habitués à la souris et à la clarté, en général, des jeux d'aventure de nos bécanes. La prise en main devient plus facile au bout de quelques heures. La différence de conception des interfaces utilisateurs entre le PC et les consoles se ressent profondément avec ce jeu. Mais il n'empêche pas d'accrocher à l'aventure qui nous est proposée.

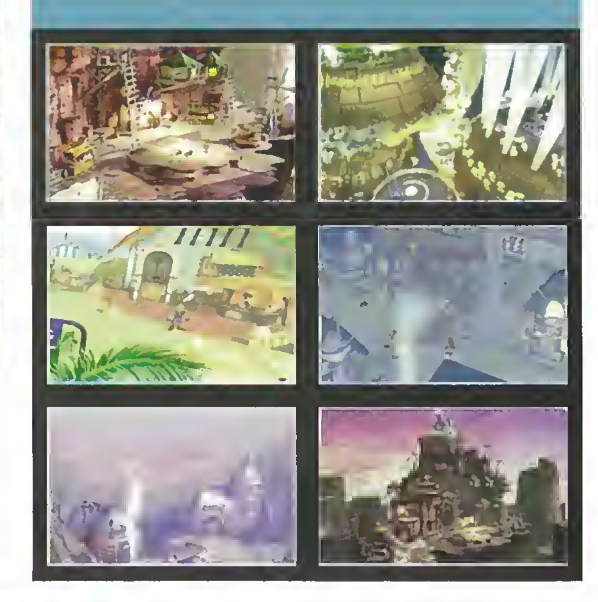
De la guimauve pour les durs

Le jeu est plaisant par bien des aspects. Les personnages sont attachants. Baignés dans une ambiance romanesque, ils nagent en pleine sentimentalité asiatique. Aïe, certains ne vont pas apprécier ces mots ! Remarquez, je n'ai pas parlé de japoniaiserie. Mais vous reconnaîtrez tout de même que la sentimentalité niaise est une caractéristique asiatique. Pour vous en convaincre, jetez donc un coup d'œil sur les films de John Woo. Rappelez-vous la dernière scène de volte-face. On ne peut pas faire pire ! Musique avec grands trémolos, souvenir apparaissant dans un flou artistique, lumière baignant les héros, sentiments englués dans les clichés : on retrouve point par point les lois de la gnangnanterie. Il faut avoir gardé un esprit enfantin pour aborder ce jeu ou alors tout prendre au second degré. Cette guimauve qui lui coule

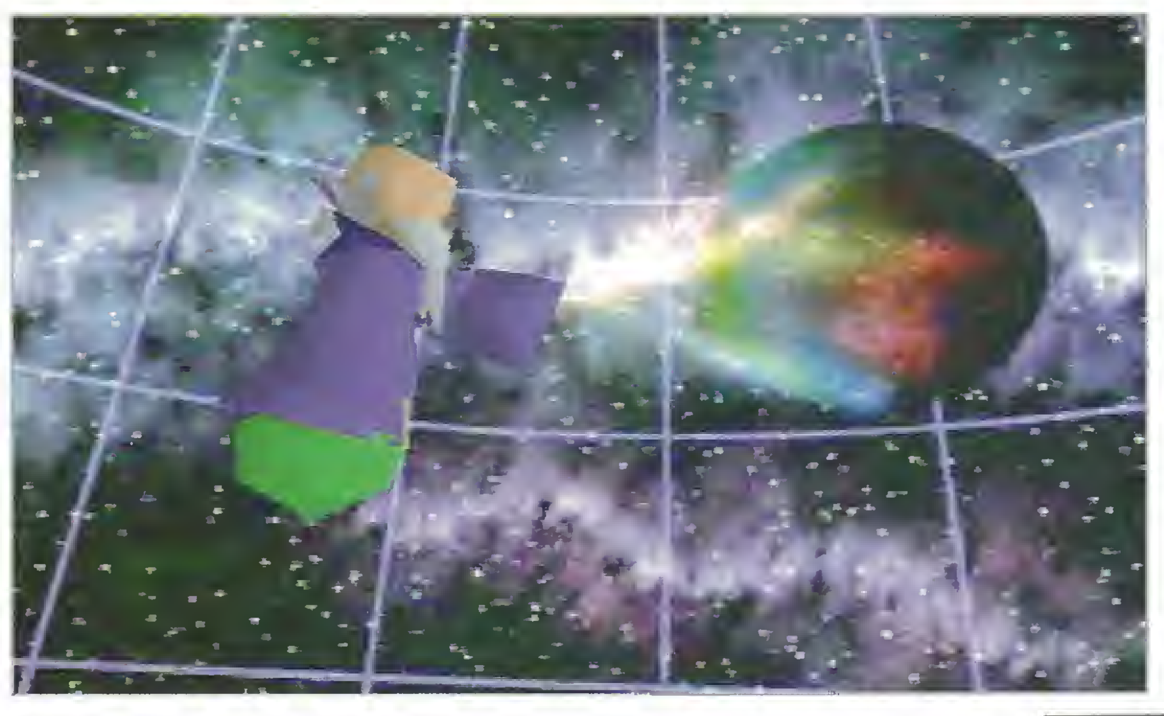


Villages et villes

Les cités sont des mines de renseignements. Les rumeurs propagées par leur population vous donnent des indices sur les directions à suivre et vous tiennent ou courant des événements importants. Vous y trouvez les trois types de magasins du jeu : droguerie, armurerie et magie (demander le nom du magasin)



Musique et trémolos, sentiments englués dans les clichés : les lois de la gnangnanterie internationale point par point.









par tous les pores, ne nous empêche pas d'être accroché. Les héros sont terriblement humains. Les méchants souffrent tout autant que les gentils. Le poids du destin les écrase. On n'éprouve que pitié pour eux. Et puis, qui n'a pas rêvé un jour de devenir le preux chevalier pourfendant les méchants et défendant les faibles. Alors quand on vous demande d'endosser ce rôle, vous êtes plus d'un à répondre présent. La faible orpheline à laquelle vous vous attachez est une Ancienne (les Anciens sont une espèce qui voyage dans l'espace et crée la vie sur les planètes). Elle n'est pas vraiment humaine mais possède les charmes et la douceur d'une faible jeune femme. Quand elle décide d'essayer de sauver la planète, votre passé trouble (aucun des personnages n'est vraiment innocent dans ce jeu, chacun possède un côté obscur que les événements mettent à jour petit à petit) n'empêche pas votre cœur de s'enflammer. D'autres personnages viennent très vite vous aider dans votre quête.

Eclats de lumière pour gros méchants

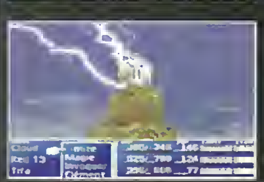
Femmes, hommes et êtres bizarres vous permettent de faire face aux multiples combats. Le nombre de combattants dans un groupe est limité à trois héros, mais vous animez jusqu'à 8 personnages. Certaines situations vous demandent de combattre tour à tour en deux groupes scindés. La plupart du temps, vous n'animez que celui comportant le héros principal. Les ennemis se départagent en deux catégories. D'un côté vous avez les pauvres keums de base, et de l'autre les boss. Les boss (pour ceux qui ne causent pas "console" couramment, rappelons qu'il s'agit des super gros méchants apparaissant à la fin de chaque tableau) sont plus stupéfiants que les keums de base (pour ceux qui ne parlent pas verlant rappelons que keums... euh non, rien). Leur élimination est primordiale pour avancer dans le jeu (en clair, c'est eux ou vous) et gagner des objets spéciaux. Mais certains peuvent s'enfuir avant que vous ayez réussi à en venir à bout. Ainsi le grand méchant de l'histoire vous attaque à plusieurs reprises. Mais vous ne le trucidez qu'à la fin du jeu, dans le combat final. Comme je vous l'ai déjà dit, avancer dans le jeu consiste à empiler le maximum d'affrontements. Tant de combats provoqueraient vite une surcharge pylorique si la nature des ennemis et les effets spéciaux n'étaient aussi riches. La vision des nombreuses animations, lorsque vous jetez un sort ou tirez tout simplement dans le tas, ne donne pas envie de vous distraire autrement qu'en jouant. C'est là toute la force de FF7. La multiplicité des monstres, leurs attaques aussi nombreuses que variées, leur richesse graphique et les animations que provoque chaque action restent inégalées dans le monde du PC et de la console réunis. De plus, chaque héros possède des coups spéciaux appelés "limites" qu'ils apprennent en acquérant de l'expérience. Les stratégies de combat en sont d'autant plus multipliées. Le spectacle son et lumière serait presque

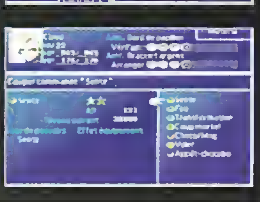
La mako et les sorts

La magie joue un grand rôle dans les combats et la vie des habitants. Elle est basée sur une énergie appelée énergie mako. Cette énergie est le fluide vital de la planète. Elle se renouvelle très lentement grâce à l'âme des Anciens. Son épuisement entraînera la destruction de la planète. Les villes comme Midgar l'utilisent en l'extrayant grâce à des réacteurs. Elle se manipule sous forme de boule de concentré appelée matéria. Six types de matéria existent. Elles se différencient par leur couleur :
La matéria verte permet de lancer les sorts.
La matéria bleue en augmente les effets quand elle est employée en conjonction avec la précédente.
La matéria jaune permet au personnage qui la porte de diversifier les actions permises lors d'un combat.
La matéria violette donnent de nouvelles habiletés.
La matéria rouge est consacrée à l'invocation de dieux.
La noire est la matéria de destruction finale.







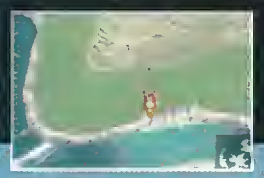


Multiplicité des monstres, attaques nombreuses et variées, richesse graphique : les atouts de FF7 restent inégalés dans le monde du PC et de la console.

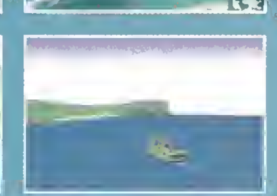
S'orienter et se déplacer sur la carte

La carte comporte plusieurs vues pour vous permettre de bien détailler votre environnement. Vous pourrez vous y déplacer à pied, en chacobo (moyen de locomotion proche de l'autruche mais jaune), en bateau, en voiture et en avion. Certains lieux vous seront encore, malgré tout, interdits. Pour y accéder, seul le chocobo blanc issu d'une sélection génétique et élevé rigoureusement vous permettra de les atteindre.

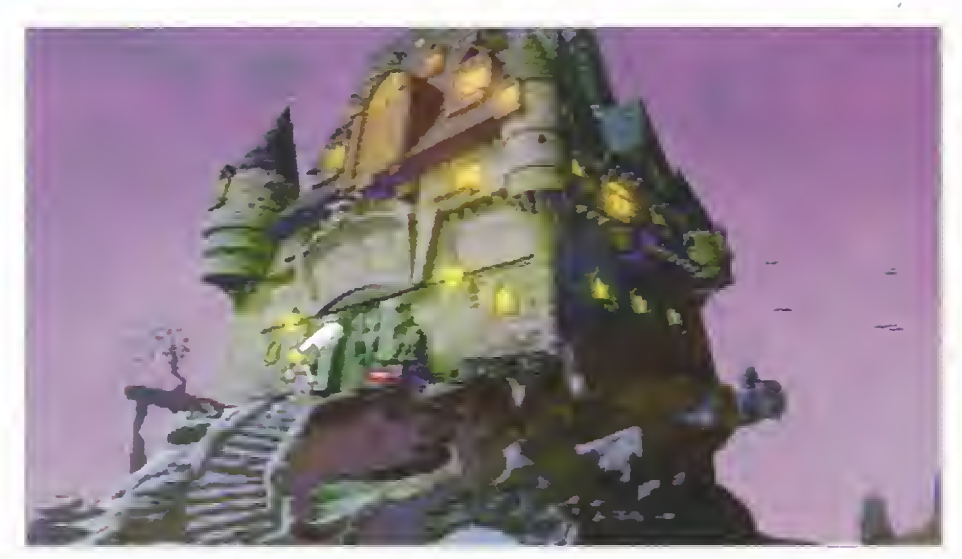






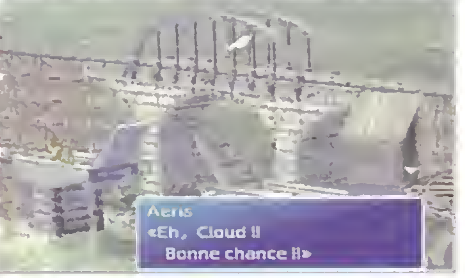


■ JOUABLE SUR **PENTIUM 200 - 32 MO DE RAM** ■ EDITEUR **EIDOS**
■ DÉVELOPPEUR **SQUARE SOFT JAPON** ■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **1**





▲ Les directions à suivre sont indiquées par des petits triangles. Dans les lieux sans repaire (comme un glacier où le décor est tout blanc, par exemple), des petits drapeaux vous permettront de ne pas tourner en rond.



▲ les paroles ne sont pas digitalisées. Elles apparaissent dans des bulles. C'est l'idéal pour les malentendants, mais ceux qui ont des tympans intacts auraient bien aimé entendre les voix de leurs héros.

parfait si la musique n'était pas aussi naze. Pour éviter que le joueur ne se lasse trop des combats, d'autres activités sont prévues dans la balade. Ainsi les jeux dans les jeux rompent-ils la monotonie des affrontements. Courses d'animaux, de voitures, petits wargames et même descente en surf des neiges vous permettent de vous éclater de toutes les manières possibles. La visite d'un casino est même au programme.

À quand FF5 sur PC ?

Le monde de FF7 est immensément riche. Les créatures qui le peuplent y sont nombreuses, mais ce n'est qu'une de ses richesses. Les multiples sorts et styles d'attaque le sont également. De plus, il est très grand : couvert de continents et de villes dans lesquels vous interagissez avec toute la population. Malgré son adaptation, qui connaît quelques ratés, ce jeu est vraiment impressionnant. Mais on se demande ce qu'apporte son adaptation PC. Certes, elle permet de faire connaître la série Final Fantasy à des joueurs qui n'ont jamais touché une PlayStation de leur vie, mais ne vaut-il pas mieux investir dans une console ? La résolution est beaucoup plus fine sur PC, mais les vidéos de FF7 passent moins bien que sur une télé. Et puis il s'agit du 7, six autres le précèdent dont un cinquième qui, dans les milieux consoleux, passe pour être beaucoup plus fun que le dernier de la série. Alors à moins que le 5 vienne jusqu'à nous par les bons soins d'Eidos, il nous faudra aller jusqu'à lui.

Kika

▼ Voici la brochette des personnages que vous animerez le plus souvent. Celui du milieu est le héros de l'histoire. Le chien à côté de lui représente un allié très fort. Il est un pilier de votre groupe.



Les méchants

Voici quelques exemplaires des monstres que vous affronterez :

+ Les animations.
+ Le nombre impressionnant d'ennemis différents.
- La linéarité.
- Les combats hyper-nombreux.
- La musique.

EN DEUX MOTS

Final Fantasy 7 se joue plus comme une aventure linéaire comportant de multiples combats, que comme un jeu de rôles. Ses personnages mignons et ses animations fantastiques expliquent son succès sur console. Son passage sur PC risque de ne pas lui apporter la faveur du public souhaitée, le jeu sur PC étant plus dur. Mais cette aventure délicate a bien du charme : elle plaira à ceux qui trouvent des jeux comme Fallout trop difficiles. La seule ombre au tableau réside dans les trop nombreux combats, qui finissent pas lasser les plus patients d'entre nous.



Les gars de Volition s'attaquent au monde de la simulation spatiale. Le résultat vaut largement le détour. Ce Descent galactique s'inscrit parmi les meilleurs succès du genre.



Conflict Freespace

Combat spatial pour fans du genre - PC CD-Rom



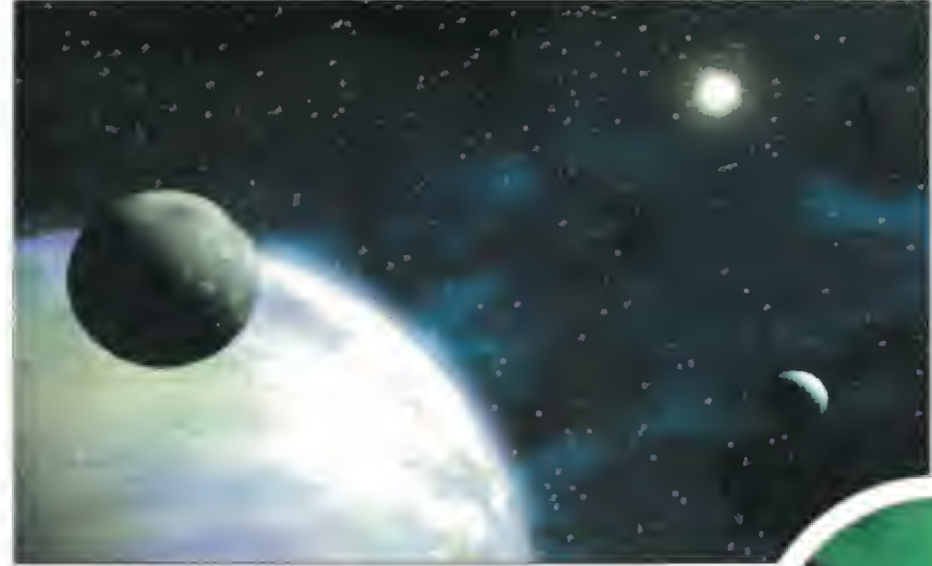
▲ Le tutorial est animé par un instructeur qui vous apprend pas à pas à piloter votre vaisseau. Pas de permis délivré ou final juste l'obligation de refaire ce qu'il vous a montré en mieux pour avoir ses félicitations

Le soir de la dernière arrive. J'ai la tête qui bouillonne d'idées sans qu'aucune ne parvienne à se diluer suffisamment pour pouvoir s'énoncer clairement. J'ai beau mâchonner mon crayon à papier porte-bonheur, rien ne vient, même plus le petit goût bizarre qu'il avait toujours lorsque je le sortais de son sac plastique protecteur. Pour mon premier test de simulateur spatial, je suis tombée sur une perle qui nous a presque tous surpris à la rédaction. Certes on savait depuis un petit moment que les développeurs de Descent voulaient s'attaquer aux séries mythiques telles que X-Wing et Wing Commander. Présentées sous le qualificatif de «Descent galactique», le peu d'informations qui nous parvenaient du jeu, nous laissait tout de même sceptiques quant au résultat. Après tout, des combats en milieu clos ne ressemblent en rien aux combats spatiaux et aux mille et une petites animations peuplant l'espace sidéral. J'étais donc plus que méfiante au moment où j'ai mis le CD dans ma bécane. Les difficultés éprouvées pour faire tourner le jeu par manque de place sur le disque dur (l'installation standard est assez importante, prévoyez 300 Mo pour être tranquille) n'amélioraient en rien mes pressentiments. Mais comme me l'ont fait remarquer gentiment certaines connaissances, mon manque d'intuition me fait plutôt défaut. Il faut bien les croire. Car dès que j'ai réussi à faire tourner le jeu, le monde extérieur a subitement cessé d'exister...

Un classique des plus modernes

La vidéo d'introduction est époustouflante : présentée comme un mini-clip au fini impeccable, elle est digne de se trouver dans les séquences vidéo les plus ardues de la Guerre des Étoiles. Un homme à moitié fou de peur poursuivi par des êtres inconnus, voilà qui met l'eau à la bouche. Sa fin laisse présager des combats difficiles. Le passage sur le pont du vaisseau amiral permet de retrouver ses marques comme à la belle époque de X-Wing. Là, plusieurs options s'offrent à vous. La description du pilote que vous avez choisi, avec son portrait au choix, la présentation des vaisseaux et des armes, la configuration des touches de naviga-





Vous flippez quand un adversaire détruit les vôtres et que vous ne pouvez pas le locker d'une quelconque manière à cause de son bouclier.

tion et tout plein de choses que tout simulateur de ce genre offre aux pilotes. Car le maître-mot de ce soft est "classique". Ne l'associez pas à "vieux," les termes n'ont rien à voir l'un avec l'autre. Freespace est classique car il reprend ce qui a fait le succès des vieux simulateurs : une campagne très bien équilibrée, une interface claire et des ennemis intelligents. Il aurait pu paraître démodé en raison de son écran d'accueil inspiré de celui d'X-Wing, de ses briefings 2D, pâles copies de ceux de Prophecy. Mais derrière cette image se cache un moteur qui a la pêche, et dont les multiples animations ne permettent à aucun moment de le comparer avec ce qui a été fait dans le passé. Je me suis promenée dans une ceinture d'astéroïdes. J'y ai vu des pierres qui s'entrechoquaient, se détruisaient entre elles et explosaient sous mes tirs et cela sans qu'aucune d'elles n'ait un mouvement similaire à sa voisine. Les interactions avec les décors sont constantes. La modernité de Freespace ne s'arrête pas là : le graphisme est très fin, très précis, vous découvrez tous les détails des vaisseaux que vous survolez. Les nombreuses vues vous font admirer son architecture. Chaque destruction de grosses cibles produit des débris qui flottent dans l'espace et que vous rencontrez constamment. Le réalisme est poussé au maximum pour satisfaire les joueurs les plus exigeants. Bien sûr vous ne vous baladerez pas dans les coursives du vaisseau amiral, et n'aurez pas l'occasion de discuter avec qui que ce soit lors de vos brefs séjours à terre. Aucune de ces fioritures n'est présente dans le jeu. L'interface est épurée pour que vous vous focalisiez essentiellement sur le combat. L'immersion est totale.

Un encadrement lumineux

Le mode Campagne vous demande le maximum de concentration. Sa complexité graduée et la variété de ses niveaux en font un véritable bijou. Que ce soit en mode easy ou hard, ses missions (une cinquantaine en tout) deviennent de plus en plus complexes au fur et à mesure qu'on s'approche de la fin. Le passage aux briefings vous indique quels sont vos objectifs mais aussi vos alliés. Une partie de la richesse du jeu vient de la gestion de vos troupes. Les premières missions s'effectuent presque seul mais très vite vous en venez à diriger, une, deux et même trois groupes de trois wingmen. Leur gestion devient alors prioritaire. Imaginez une troupe de 12 vaisseaux à gérer en plein combat lorsque vous vous faites canarder ! Le commandement aurait pu se révéler difficile à

▲ Les explosions sont superbes. Même ici sans carte accélératrice, les animations ne sont pas négligées et ont un rendu fort acceptable.



▲ Quoi de plus gratifiant que d'avoir une médaille après un acte victorieux. Même notre cœur de vieux soldat en est ému.



Des pierres s'entrechoquaient, se détruisaient entre elles et explosaient sous mes tirs sans qu'aucune d'elles n'ait un mouvement similaire à sa voisine.

assumer si l'interface avait manqué de luminosité. Heureusement, ce n'est pas le cas. Pendant que vous dirigez votre vaisseau au joystick entre les lasers ennemis, vous avez tout loisir de communiquer avec vos troupes par une simple touche. Et ne vous effrayez pas, un menu apparaît dans un coin de l'écran pour vous indiquer quelle touche pour quelle unité, quel ordre. Que la vie est simple tout à coup ! Loin de nous les 10 000 touches à connaître par cœur de X-Wing. Les buts sont fort divers. On vous demande de reconnaître des cargos, certains peuvent même être piégés. Vous escortez des réfugiés ou couvrez la fuite d'un vaisseau mère, lancez une attaque contre un mastodonte ennemi ou tout simplement neutralisez un engin donné doit aussi être dans vos cordes. Les missions sont très variables et demandent au pilote chevronné de s'adapter aux nombreuses situations qu'il rencontrera.

Une légende dangereuse

D'ailleurs les humains sont les rois de l'adaptation. L'histoire le prouve bien. Ainsi au début, seuls les Vasudans, une race alien, vous posent problème. Mais bientôt les deux camps s'aperçoivent que certaines disparitions ne sont le fait ni de l'un ni de l'autre. Un nouveau groupe alien apparaît. Celui-ci a l'air bien plus costaud que vos premiers ennemis. Alors après vous être déchirés durant de nombreuses années, la paix est enfin conclue pour lutter contre l'envahisseur. Mais la situation est plus complexe qu'il n'y paraît. Ces ennemis sont forts d'une légende qui annonce leur arrivée comme un événement loin d'être bénéfique aux deux races. Certains Vasudans sont assez fous pour faire alliance avec eux, créant ainsi une technologie adverse difficile à combattre, d'où l'intérêt accru des missions. La guerre est loin d'être gagnée, et si le passage jusqu'à la planète Terre est découvert, cela pourrait même signifier la fin de l'espèce humaine. Le poids qui pèse sur vos épaules est lourd. Mais l'armement à votre disposition ne manque pas de répondant entre les différents types de laser et les multiples missiles disponibles.

Des progrès grâce à des dépouilles

Dans un premier temps, vous commencez avec le vaisseau de base. La neutralisation de vaisseaux aliens permet à vos scientifiques de faire progresser la recherche de nouvelles technologies. Les développeurs ont très bien su gérer la tension tout au long de la campagne. Car certaines missions vous mettent aux prises avec des vaisseaux ennemis plus avancés que vous. Vous flippez intégralement quand vous avez devant vous un adversaire qui détruit les vôtres sans que vous puissiez le locker d'une quelconque manière à cause de son bouclier. Même les missions de protection donnent lieu à de véritables surprises. De quoi vous offrir des sueurs froides. Les missions effectuées se départagent en objectif primaire et secondaire. Les primaires sont obligatoires à remplir pour passer aux missions suivantes. Si vous n'arrivez pas



■ JOUABLE SUR PENTIUM 166 32 MO DE RAM 240 HD ■ EDITEUR INTERPLAY
■ DÉVELOPPEUR VOLITION ETATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 12

MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	12
INTERNET SERVEUR	12
INTERNET IP	12





à atteindre les secondaires, vous risquez d'avoir des surprises plus tard. Ainsi un vaisseau peut revenir vous causer des ennuis si vous ne l'avez pas détruit quand on vous le conseillait. Le scénario des missions forme un tout qui vous permet de vivre une aventure qui tient la route. Une action en entraîne une autre et ainsi de suite tout au long de la campagne. Son unité n'est pas la moindre de ses qualités car elle offre au joueur de participer à une véritable guerre.

Complexe et complet

Son mode campagne équilibré n'est pas le seul atout de Freespace. Le mode multijoueur paraît lui aussi très bien conçu (il sera étudié en profondeur par nos soins dans la rubrique Réseau du mois prochain, la version bêta reçue ne permettant pas à votre "serviteur" de se livrer aux fantaisies qu'elle aurait aimées). Il vous propose de nombreuses options pour des affrontements divers (deathmath, coopératif, équipe contre équipe) dans des missions bien précises. Un éditeur vous permet même de créer vos propres missions solo et multijoueurs si vous n'êtes pas content de celles proposées. Sa durée de vie en est étendue ainsi que son intérêt. De plus, techniquement, il assure. Malgré toutes les animations et la quantité de vaisseaux qui peuvent se retrouver regroupés pour un même combat, les ralentissements en l'absence de carte accélératrice sont rares si vous possédez un bon P200. Mais l'utilisation incomplète du Feed Back (le recul des armes n'est pas pris en compte) laisse une ombre au tableau. Pourtant, un seul mot me vient à l'esprit pour qualifier ce soft : complet. On y trouve ce qu'on a toujours rêvé de trouver dans un jeu de ce type. Sa qualité impressionnante vous collera pour un sacré moment devant votre écran. Un produit à ne pas louper !

Kika



Les vaisseaux terriens

Vous pilotez jusqu'à huit vaisseaux différents. Bombardiers et chasseurs légers se différencient en grande partie par leur maniabilité et leur puissance. Bien qu'ils aient un armement donné, vous pouvez adapter les armes que vous désirez dessus. Mais ce ne sont pas là les seuls vaisseaux présents dans le jeu. D'autres plus grands participeront avec vous à de gigantesques batailles.



- + Les missions extrêmement variées.
- + Les animations aussi nombreuses que diverses.
- + La simplicité de l'interface.
- + La facilité de prise en main.
- − Le force Feed-Back pas utilisé à 100%.

EN DEUX MOTS

Freespace poursuit la tradition débutée avec la série X-Wing. Dans la plus pure lignée des simulateurs de combats spéciaux, il nous offre les grandes campagnes solo que n'avait pas su nous donner X-Wing vs Tie tout en assurant un mode réseau impeccable. À coup sûr, voilà un produit qui restera longtemps le jeu de prédilection de la plupart des pilotes chevronnés.



- JOUABLE SUR PENTIUM 166 32 MO RAM
- DÉVELOPPEUR MONTE CHRISTO MULTIMÉDIA
- EDITEUR MONTE CHRISTO MULTIMÉDIA
- TEXTE ET VOIX VF

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	OUI
MODEM DIRECT	OUI

Trader 97 nous revient sous le nom de Wall Street Trader 98, cette fois jouable en réseau. L'an dernier, la sortie de Trader 97 avait été estompée par celle de Capitalism, qui louchait du côté d'un SimCity pour étudiant d'HEC, mais cette année, le terrain est dégagé.



Wall Street Trader 98

Simulation boursière pour tous publics et amateurs d'argent - PC CD-Rom





Les événements pourrant être revus en détail pour chacune des valeurs concernées.



Votre première mission : faire face à la chute du prix du baril.

A ce jour, Trader est le seul jeu à proposer une simulation détaillée d'une salle de marché. Le scénario reprend, à quelques points près, les ingrédients de son prédécesseur : vous, jeune trader, vous choisi par l'homme le plus riche du monde, si vous pas assurer, vous c.o.b ! . Et nous voici donc repartis comme si de rien n'était pour refaire nos preuves en jouant avec des valeurs simples telles le baril de pétrole ou l'indice Dow Jones, histoire de se faire briller devant lord Basil Fleming, votre mentor plein de sous pour qu'il vous en confie plusieurs centaines d'autres. L'idée permet de décomposer la "campagne boursière" en autant de petits challenges dont la difficulté va en s'accroissant. Vous aurez en effet bientôt affaire à des concurrents a priori plus doués que vous, à des valeurs de plus en plus instables mais ô combien lucratives et à un marché agité de perpétuels remous en fonction des événements mondiaux susceptibles d'avoir une incidence. Bien entendu, comme la recette marchait très bien dans le premier Trader, vous aurez à surveiller de près les coupures de presse, les communiqués de l'AFP et les rapports de vos collaborateurs de façon à percevoir d'instinct les fluctuations qui agissent sur une valeur précise et à vous protéger des baisses trop importantes sur une valeur que vous avez acquise à grand frais. Vous serez aidé en cela par quelques collègues répondant aux doux noms de Dino Luccacioni (agent de sécurité et de renseignements), Henry Vignat (avocat qui tentera de vous protéger des foudres de la justice), Alison Maissen (enquêteur tachant de vous en apprendre plus sur les milieux et les faits les plus confidentiels) et, pour finir, votre attachée de presse qui, une fois que vous serez connu, convoquera sur simple demande les journaleux afin que vous puissiez bien les embobiner. L'interface, qui ressemble toujours autant à une œuvre soft de H.G. Giger, a gagné en simplicité et en clarté. Ici, les défauts de jeunesse ont été estompés et tout se fait par drag and drop. On regrette de ne pas pouvoir donner d'ordres d'achat et de vente à date et heure précises comme à un courtier, et on est obligé de s'occuper et de surveiller une seule cote pendant ce jeu qui se déroule, je vous le rappelle, en temps réel. Wall Street Trader 98 veut coller le plus possible à la réalité. Non seulement les dépêches et autres événements sont crédibles, mais les valeurs utilisées portent des noms réels et subissent, à de rares exceptions, des fluctuations en rapport avec ce que l'on peut vérifier tous les jours dans les pages Bourse du Figaro (ou du Monde, c'est selon). Dans la première version de Trader, on pouvait trouver un CD-Rom "éducatif" qui nous en apprenait plus sur les marchés ; ici il a disparu à notre grand regret, car il était un parfait complément au jeu et une bonne raison (s'il en fallait une autre) de l'acheter.

Bob Arctor





- \+ La seule simulation de marché boursier disponible à ce jour.
- \+ L'interface, bizarre de prime abord, mais bien fonctionnelle.
- \+ De nombreux événements géopolitiques très crédibles.
- − L'absence du deuxième CD-Rom Educatif de Trader 97
- − Les acteurs toujours irritants.

EN DEUX MOTS

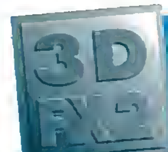
Avec la nouvelle version de Trader 97, nous sommes face à un produit dont la plupart des (petits) défauts ont été gommés et qui est arrivé à maturité. La simulation semble la plupart du temps très réaliste, ce qui est somme toute ce que l'on pouvait demander à ce type de jeu. Ah ben non, j'oubliais, Wall Street Trader 98 est aussi un formidable outil d'initiation aux marchés boursiers.



SAISISSEZ LES OCCASIONS !

Chez ULTIMA, il y a tellement de nouveaux jeux... Pourquoi les acheter tous à **PRIX NEUFS** ? Profitez des occasions VÉRIFIÉES, TESTÉES et GARANTIES 3 mois par ULTIMA !

INCOMING	249 F	STARCRAFT	249 F	UNDER KILLING MOON	69 F
REDLINE	199 F	F-15	249 F	DIABLO	99 F
QUAKE 2	249 F	TOMB RAIDER 2	229 F	CREATURES	69 F
AGE OF EMPIRES	249 F	LORD OF MAGIC	219 F	DARKENING PRIVATEER 2	69 F
FLIGHT SIMULATOR	289 F	FIFA 98	199 F	FIFA MANAGER	69 F
I WAR	199 F	ENTRAINEUR 97/98	249 F	REBEL ASSAULT 2	59 F
FALLOUT	249 F	BLADE RUNNER	219 F	DUKE 3D	69 F
DARK OMEN	249 F	CHEVALIERS DE BAPHOMET	69 F	TOMB RAIDER 1	99 F
DIE BY THE SWORD	199 F				
F1 RACING 3D	249 F				
JEDI KNIGHT	199 F				
TOTAL ANNILATION	199 F				



LES CARTES 3D "FX 2" SONT ARRIVÉES !

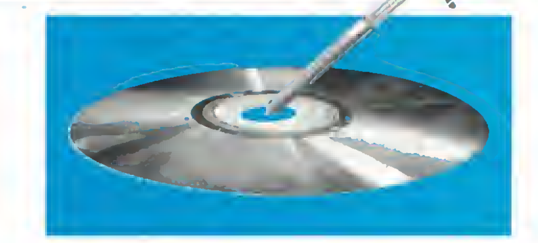
ORCHID RIGHTEOUS (12 Meg)	2 490 F	DIAMOND MONSTER 2 (12 Meg)	2 290 F
DIAMOND MONSTER 2 (8 Meg)	1 690 F	CREATIVE (12 Meg)	2 290 F

NOUVEAU : ULTIMA-RÉZO !

A partir de juillet, venez jouer en réseau, dans les salles ULTIMA - équipées pour vous recevoir - seul, entre amis (jusqu'à 8 !) ou à travers des tournois organisés par ULTIMA, sur Starcraft, Ultima online, etc... Renseignez-vous vite pour réserver :

A PARIS : 01 47 00 94 84 — A BRUNOY : 01 69 39 55 82

ULTIMA
ON A TOUT A GAGNER



PARIS

PARIS / REPUBLIQUE JEUX VIDEO
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43 38 11 86

PARIS / GOBELINS
57, avenue des Gobelins - 75013
Tél : 01 47 07 33 00

PARIS / REPUBLIQUE BOUTIQUE MICRO
7, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 47 00 94 84

PARIS / SAINT-GERMAIN-DES-PRES
73, bd Saint-Germain - 75005
Tél : 01 43 54 50 00

REGION PARISIENNE

ASNIERES 01 47 91 49 47
95, avenue de la Marne - 92600

BRUNOY 01 69 39 55 82
18, rue Pasteur - 91800

CERGY PONTOISE 01 30 31 25 25
Centre Commercial 3 Fontaines
7, Crand Place - 95000

ISSY LES MOULINEAUX 01 47 36 17 03
Centre Commercial « Des 3 Moulins » - 92130

OSNY-PONTOISE Nouveau
Calerie marchande Auchan
Centre commercial de l'Oseraie - 95522
Tél : 01 30 38 48 18

PUTEAUX 01 47 72 23 23
25, bd Richard Wallace - 92800

ABBEVILLE Nouveau
9, rue Jean-Jaurès - 80100
Tél : 03 22 19 04 04

AJACCIO 04 95 20 25 81
5, avenue Beverini - 20000

ANNECY 04 56 72 45 00
Passage Gruffaz - 74000

ARRAS 03 21 23 10 10
29, rue Cambetta - 62000

AUCH 05 62 05 32 62
36, rue de Lorraine - 32000

BALLARUC-LE-VIEUX 04 67 43 64 16
Centre Commercial Carrefour - Sète - 34540

BASTIA 04 95 31 68 70
2, rue de la Miséricorde - 20200

BORDEAUX 05 56 92 85 11
203, rue Sainte-Catherine - 33000

BREST Nouveau
12, rue Louis Pasteur - 29200
Tél : 02 98 80 62 14

BRIVE 05 55 17 18 00
29, rue de la République - 19100

CAEN 02 31 86 84 84
17-19, rue Arcisse de Caumont - 14000

CASTRES 05 63 59 28 03
6, rue Henri IV - 81100

CHALON SUR SAONE 03 85 48 16 40
20, rue d'Autun - 71100

CHARTRES Nouveau
10, rue de la Poële percée - 28000
Tél : 02 37 21 60 50

COMPIEGNE 03 44 40 48 97
10, rue des Bonnetiers - 60200

DAX 05 58 74 00 58
50, avenue Saint-Vincent-de-Paul - 40100

DOUAI 03 27 71 60 70
Galerie de la Madeleine - 59500

GRENOBLE 04 76 00 08 23
4, rue Saint-Jacques - 38000

LA ROCHELLE 05 46 41 80 81
14, rue Pas du Minage - 17000

LAVAL 02 43 53 36 80
12, rue Val de Mayenne - 53000

LE MANS 02 43 23 35 92
7, rue Victor Bonhommet - 72000

LENS Nouveau
C. Commercial CORA -Vendin le Vieil - 62880
Tél : 03 21 42 62 63

LIBOURNE 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500

LILLE 03 20 12 98 99
Centre Commercial des Tanneurs - 59000

LORIENT Nouveau
6, place des Halles Saint-Louis - 56100
Tél : 02 97 84 87 38

LYON 04 72 60 83 72
58, cours Lafayette - 69003

METZ 03 87 31 01 46
Centre Commercial Saint-Jacques - 57000

MONTPELLIER 04 67 92 97 59
Centre Commercial Le Triangle
Rue Jules Millau - 34000

NANCY 03 83 35 49 33
Galerie Saint-Sébastien - 54000

NIMES 04 66 76 16 16
4, rue des Creffes - 30000

PAU 05 59 27 18 86
1, rue du Oocteur Simian - 64000

PERPIGNAN 04 68 66 52 11
Centre Commercial - Cabestani
1, rue des Berges - 66330

PROVINS 01 60 67 68 21
14-16, rue Victor Arnoul - 77160

RODEZ 05 65 68 41 79
6, avenue Victor Hugo - 12000

ROUEN 02 35 88 68 68
50, rue Grand Pont - 76000

ROYAN 05 46 05 21 79
62, bd de la République - 17200

SAINT-MALO 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Talards - 35400

STRASBOURG 03 88 52 03 52
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000

TOULOUSE 05 61 12 33 34
11, rue des Lois - 31000

TOULOUSE 05 61 61 54 00
Centre Commercial Cramont Auchan - 31000

TOURS 02 47 61 73 80
46, rue Grand Marché - 37000

VILLEFRANCHE 04 74 65 94 39
11, rue des Marais - 69400

VOYRON 04 76 65 72 55
2, rue Ceorges Frier - 38500

BIENTOT :
• NIORT • AUXERRE • CHANTILLY • VENCE • NARBONNE • NICE • NANTES • TOURVILLE LA RIVIÈRE

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & D'OCCASION DEPUIS 1984 !

REVENDEURS REJOIGNEZ-NOUS ! CONTACTEZ-NOUS AU 01 34 66 97 70.

* Dans les magasins participant à l'opération.

ULTIMA EN VPC : Minitel 3615 ULTIMA GAMES - Téléphone 01 47 07 33 00 - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS

Peter's Plane

■ JOUABLE SUR **PENTIUM 133** ■ ÉDITEUR **EIDOS** ■ DÉVELOPPEUR **EIDOS ÉTATS-UNIS**
■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **1**



«Ah ah ah ! Nombreux furent les audacieux ou les fous qui osèrent défier les obscurs labyrinthes du château de Zvurlp ! (je suis plus certain du nom)... mais bien rares furent les élus qui en sortirent vivants... (plans sur un pauvre type qui se fait écharper par des squelettes)... Ah ah ah ! (rire sépulcral)»

Death Trap Dungeon

Arcade/Réflexion pour tout public - PC CD-Rom



▲ *Tout en jouant, je me demandais comment on avait pu laisser passer ce système de caméra ivre. Et puis j'ai merdé avec mes sauvegardes et j'ai été obligé de me retaper le jeu depuis le début... Là, la révélation : la caméra est parfaite quand on connaît le jeu par cœur, elle filme pile là où il faut. Par contre, quand on tâtonne, qu'on explore, tout part en eau de boudin.* ▼

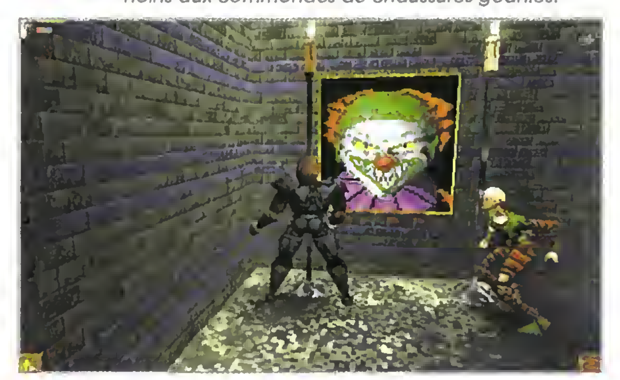


J'en connais un qui va être déçu. Le gars s'appelle Ian Livingston. C'est un grand monsieur, l'un des pères du jeu de rôles, c'est aussi le big boss d'Eidos. Death Trap Dungeon, c'est son bébé. Il en attend beaucoup, le pauvre. Moi aussi j'en attendais beaucoup, rien que pour le titre... le Donjon des Trappes de la Mort ! Brrrr... Ça me fout des frissons partout et je suis furtivement traversé par la nostalgie des premières parties de Dongeon & Dragons. Une intro cinématique fait bien monter la mayonnaise... le jeu démarre et, première surprise, il s'agit d'un Tomb Raider médiéval fantastique et non d'un jeu de rôles. Bah, pourquoi pas. Et puis un truc m'agace aussitôt, sans que j'arrive à comprendre quoi exactement. Quand survient le premier combat, je pige enfin la source du malaise : comme dans Tomb Raider, Death Trap Dungeon est "filmé" par une caméra dynamique (idée chourrée, soit dit en passant, à Alone in the Dark). Mais ici, le caméraman, je sais pas à quoi il carbure mais nom de Dieu, il est complètement bourré et il filme n'importe quoi. C'est évidemment au moment des combats que c'est le plus bizarre. Comment se battre contre des monstres qui ne sont même pas à l'écran (ce qui ne les empêche pas de vous frapper, hors champ) ? Pendant ce temps-là, le caméraman, saoul comme un cochon, il filme les murs ou le héros en gros plan de face, ou alors il vous tourne autour à la Lelouch, enfin du grand n'importe quoi. Même si cela suffit à ruiner le jeu, ça n'est malheureusement pas tout. Les combats font bien pitié et se résument à frapper très vite des ennemis sans intelligence. Certaines collisions sont du domaine de la blague, avec des portes ouvertes que l'on ne peut pas franchir, des coups donnés dans le vide qui tuent quand même. Si le graphisme 3D est dans l'ensemble relativement réussi, la partie 2D est très inégale, et certaines illustrations rappellent parfois ces bonshommes dessinés avec amour par les joueurs de jeux de rôles sur les fiches de leurs personnages fétiches. En guise d'énigmes de la mort, je ne suis tombé que sur des boutons et des leviers qui ouvraient des portes ou déplaçaient des murs. Raté, quoi.

monsieur pomme de terre



▲ *Notons la présence de clowns maléfiques ainsi que de nains aux commandes de chaussures géantes.*





■ Tout cela partait d'une fort belle intention...
■ La caméra qui colle la nausée à force de tourner et qui filme n'importe quoi.
■ Les combats sont bien ridicules.

EN DEUX MOTS
Un jeu aussi attendu que loupé. Le gameplay est (entre autres) complètement gâché par la caméra dynamique façon Tomb Raider, qui filme n'importe quoi sauf l'action.



achetez vendez aux meilleurs prix



CYNER J

Des professionnels du jeu vidéo, neuf, occasion, tous supports ... Près de chez vous !

PC CD ROM
X.FILES



PC CD ROM
HEART OF DARKNESS

PC CD ROM
DUNE 2000



AIX EN PROVENCE	CYNER-J	36, rue Mignet - 13100	04 42 23 27 66
CHERBOURG	CYNER-J	49, rue Grande Rue - 50100	02 33 53 35 17
COUTANCES	CYNER-J	5, place de la Poissonnerie - 50200	02 33 45 68 95
DRAVEIL	CYNER-J	296, av. H. Barbusse - 91210	01 69 03 45 70
ETAMPES	CYNER-J	11, av. de la Libération - 91150	01 60 80 17 47
LA ROCHELLE	CYNER-J	24 bis, rue du Minage - 17000	05 46 50 56 96
LESNEVEN	CYNER-J	11, rue Notre Dame - 29260	02 98 21 09 93
LIMOGES	CYNER-J	35 bis, av. Garibaldi - 87000	05 55 10 97 97
LYON	CYNER-J	3, quai Jules Courmont - 69002	04 78 37 15 13
MARMANDE	CYNER-J	8 bis, allée Gambetta - 47200	05 53 20 88 13
MARSEILLE	JEUX ACTUELS	159, rue de Rome - 13006	04 91 48 56 92
MONTBELIARD	CYNER-J	43, rue Clémenceau - 25200	03 81 94 93 95
Nouvelle adresse MORCENX	CYNER-J	18, place Aristide Briand - 40110	05 58 04 19 68
NICE	CYNER-J	256, av. de la Californie - 06200	04 93 71 55 71
ORLEANS	CYNER-J	50, rue du Faubourg Bannier - 45000	02 38 62 65 55
ROYAN	CYNER-J	15, rue Jules Verne - 17200	05 46 38 81 00
ROCHEFORT	CYNER-J	127 bis, rue Thiers - 17300	05 46 99 81 25
SAINT CHAMOND	CYNER-J	13, rue Victor Hugo - 42400	04 77 29 10 23
ST FRANCOIS LA GUADELOUPE	CYNER-J	Rue Schoelcher - 97118	05 90 88 42 63
VIENNE	CYNER-J	25, rue Joseph Brenier - 38200	04 74 53 55 63
RABAT-MAROC	CYNER-J	Galerie Kays Agdal	21 27 77 11 19

Vous êtes un professionnel

du jeu vidéo qui ne veut plus être seul, vous souhaitez rejoindre notre enseigne ou ouvrir un magasin dans votre ville

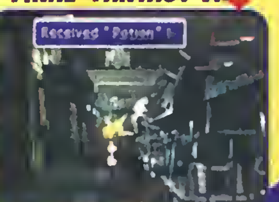
REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :

- une assistance juridique et commerciale de tous les instants
- la mise en place de votre étude financière
- la mise en place de votre action commerciale
- une formation personnalisée, avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

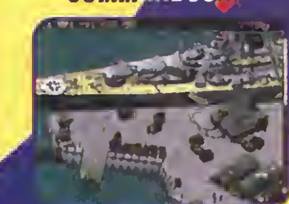
Contactez dès maintenant le Service Développement au 05.46.99.81.25

VIVEZ VOTRE PASSION

PC CD ROM
FINAL FANTASY VII



PC CD ROM
COMMANDOS

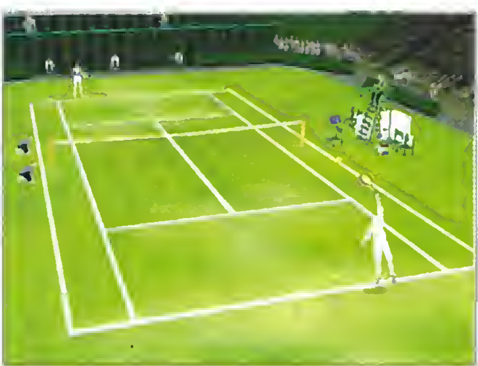


CD ROM PC
SATURN
PLAYSTATION
NINTENDO 64

Tous vos jeux préférés sur tous supports

CYNER J





Pof ! pof ! paaaf ! Aaaout ! Oubliez Roland-Garros 98 qui s'avère très décevant. Si vous cherchez LA simulation de tennis, c'est Yannick Noah Great Courts 3 et pas autre chose.



Yannick Noah Great Courts 3

Simulateur de "Teneeez!" pour tous joueur - PC CD-Rom



Pendant les 36 jours du tournoi de Roland-Garros, j'ai assisté à tous les matchs. Ils sont cooools chez Joystick. Ils m'avaient offert une place dans les loges princières. Entre Belmondo et Patrick Bruel, même que. Je vous parle pas de Francis Huster, placé juste derrière moi, qui arrêtait pas de me gonfler avec son dernier film, le lourd… Et alors, pfff, j'ai eu beau attendre, draguer les filles, me tourner et me retourner sur mon coussin matelassé, échanger quelques banalités courtoises avec Enrico Macias (j'l'avais pas vu venir, le fourbe), rien à faire, Yannick Noah n'a pas daigné jouer une seule fois. Trop dégoûté j'étais. Du coup, pour me consoler, j'ai chopé le dernier soft de tennis de nos amis de Blue Byte. Un soft qui s'appelle Yannick Noah Great Courts 3. Ça tombait bien.

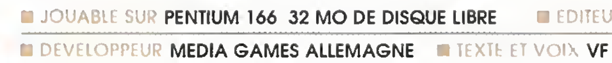
Le digne descendant de Jimmy Connors

Ouais, Jimmy Connors, le jeu, pas le bûcheron. Avec Jimmy Connors et la série des Great Courts, ça fait pas mal d'années que Blue Byte développe d'excellentes simus de tennis. Yannick Noah GC 3 ne vient pas faire tache dans leur palmarès et s'avère d'une jouabilité réjouissante. Hop ! 224 Mo pour l'install complète. Presque autant qu'un jeu de Mastermind, y en a qui se font pas chier. Après le bloblotage habituel, GC 3 nous accueille par une pleine page d'options d'un design d'une rare laideur, comme seuls les Allemands savent encore les faire (nan, je plaisante, mais c'est vrai que le vert fluo, beuhhh). Le programme propose 12 joueurs prédéfinis, 6 mecs et 6 nanas. Vous aurez en outre la possibilité de créer votre propre champion. Comme dans un jeu de rôles, on attribue des points de compétence aux principales



▲ *On jouera sur tous types de surfaces sans que le comportement de la balle soit vraiment différent.*

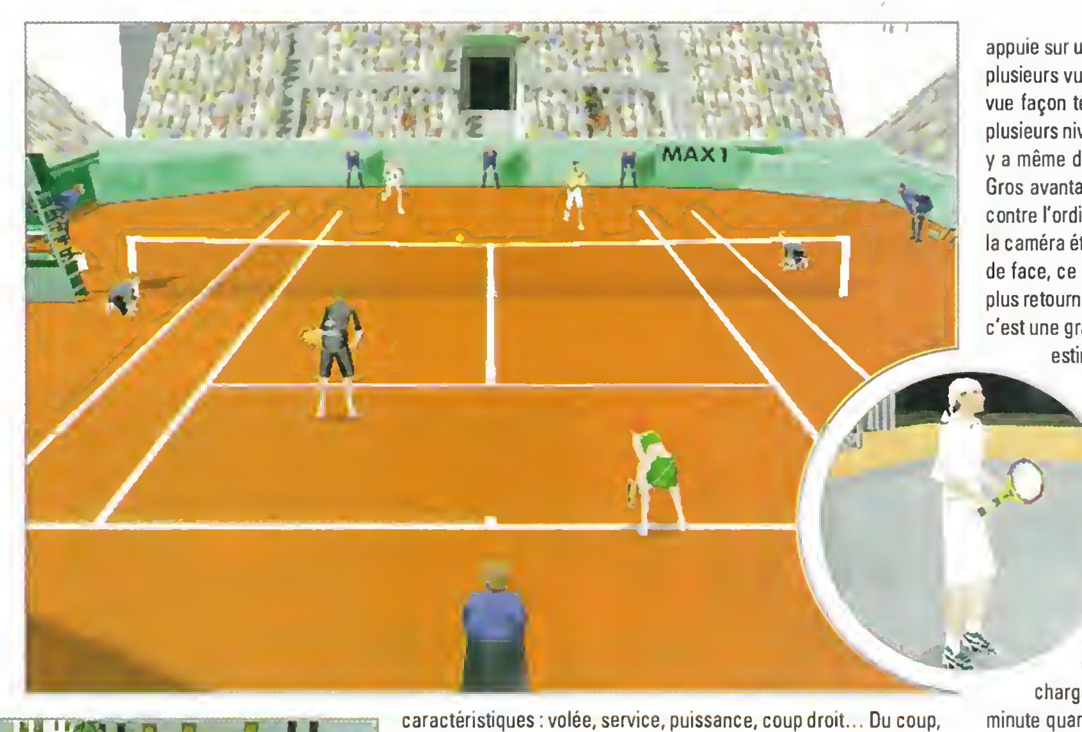
  

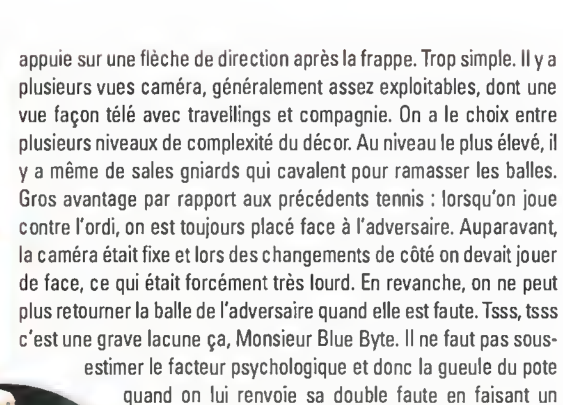




JOUABLE SUR **PENTIUM 166 32 MO DE DISQUE LIBRE** EDITEUR **BLUE BYTE**
DEVELOPPEUR **MEDIA GAMES ALLEMAGNE** TEXTE ET VOIX **VF** NBRE DE JOUEURS **1 À 8**

MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
INTERNET SERVEUR	2







▲ *Le tennis de Juan-les-Bourges bénéficie d'une vue imprenable sur une maison d'exposition Catherine Mamet.*

Great Courts 3 en réseau

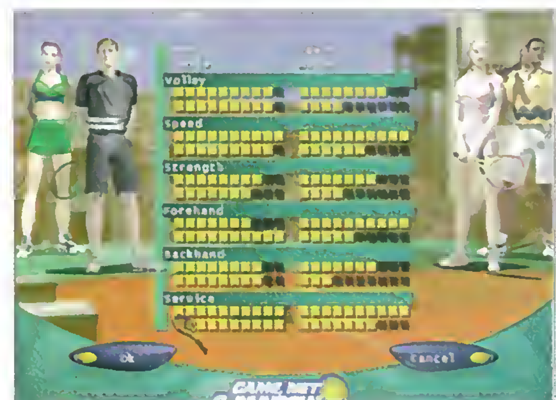
[illegible] qué dans la doc, on ne peut pas jouer à GC 3 sur un réseau local. Pour jouer en réseau, il faudra se connecter par Internet sur un serveur allemand STERN. Ça vous dit d'aller chater au pays des Teutons ? Là est bien le problème : la plupart des joueurs présents dans les différentes pièces (trois niveaux de classification) causent en allemand vu que le jeu n'était disponible qu'outre-Rhin au moment du test. Plus embêtant : après moult tentatives, impossible de lancer une partie faute d'une connexion correcte avec les serveurs allemands. L'idée du jeu sur Internet avec classement remis à jour toutes les 4 heures était pourtant excellente. Bon ben, on en reparlera dans la rubrique Réseau, si ça s'améliore.

caractéristiques : volée, service, puissance, coup droit... Du coup, plus vous jouerez et meilleur devient votre petit protégé. Ces joueurs personnalisés sont par contre réservés aux modes Tournoi et Saison. Autre remarque : on aurait bien aimé définir soi-même l'apparence de son joueur, comme dans une sorte de mécano-Frankenstein : tiens, je lui mets des petites jambes, un gros bras et des dreadlocks... Avec la 3D, ça devait pas être impossible à réaliser. Vous imaginez le croisement entre Agassi et Guillermo Vilas ? Le joueur le plus poilu du circuit. Un wookie. Mais bon, dans GC 3 il faudra se contenter de changer la couleur du tee-shirt. Y sont beaucoup trop sérieux, chez Blue Byte. Pour nous venger, allons donc fouiner dans les différents modes de jeux. Outre le Training où une machine débile nous envoie des balles dans tous les sens (12 réglages de la machine), on a droit à la totale. En simple, on peut jouer contre l'ordi ou, pour peu que l'on ait branché un joypad, à deux sur la même bécane. C'est l'un des modes les plus réussis du jeu (avec le double deux humains contre deux ordis). Si vous avez plusieurs joypads (ceux qui peuvent se chaîner, du type Sidewinder), vous pourrez même vous éclater à quatre. Le mode Compétition permet, quant à lui, à 8 joueurs de s'affronter par rounds successifs, mais les uns après les autres. Enfin il y a les modes Tournoi et Saison, pour un seul joueur, dans lesquels on fait progresser son petit joueur customisé. Il faut dire que GC 3 intègre royalement les 169 tournois du circuit. Le programme tient aussi à jour un classement contre les 100 joueurs gérés par la simulation. Ce qui est bien, c'est qu'on peut interrompre un match à tout moment. Le jeu sauve automatiquement et on peut reprendre la partie où on l'a laissée. En attendant, il fait chaud. Un pof ! pof ! paf ! Aaaouut ! sort du récepteur qui rediffuse un truc débile sur gazon à Wimbledon. Pris d'un besoin urgent, vous vous précipitez sur le pad pour démarrer une partie.

We are the robots

Dans un vibrant hommage à Kraftwerk, les joueurs de Great Courts 3 sont facétisés et ils se déplacent comme des pantins. Pourtant, pour sa première incursion dans le tennis en 3D, Blue Byte s'en tire avec brio. Hormis les déplacements peu réalistes, on a l'impression de participer à un vrai match. Le système de contrôle est grosso modo le même qu'avant. Il a fait ses preuves. Six coups, six touches (frappe à plat, lift, coupé, lob, effet à gauche, effet à droite). Pour frapper un coup puissant, on anticipe en enfonçant la touche le plus tôt possible. Pour donner la direction du coup, on appuie sur une flèche de direction après la frappe. Trop simple. Il y a plusieurs vues caméra, généralement assez exploitables, dont une vue façon télé avec travellings et compagnie. On a le choix entre plusieurs niveaux de complexité du décor. Au niveau le plus élevé, il y a même de sales gniards qui cavalent pour ramasser les balles. Gros avantage par rapport aux précédents tennis : lorsqu'on joue contre l'ordi, on est toujours placé face à l'adversaire. Auparavant, la caméra était fixe et lors des changements de côté on devait jouer de face, ce qui était forcément très lourd. En revanche, on ne peut plus retourner la balle de l'adversaire quand elle est faute. Tsss, tsss c'est une grave lacune ça, Monsieur Blue Byte. Il ne faut pas sous-estimer le facteur psychologique et donc la gueule du pote quand on lui renvoie sa double faute en faisant un superbe passing. Mais bon, c'est un soft allemand alors, forcément, de la discipline, de la discipline, ach ! Détendez-vous, lecteurs bavarois, je plaisantais... Au chapitre de la technique, le moteur de Yannick-Noah-en-3D propose trois options : logicielle, Direct3D ou 3Dfx Glide. Comme vous devez vous en douter, la dernière est la plus performante. Mine de rien, il faudra un P166 avec carte 3D pour y jouer avec un maximum de confort. Et puis y a un truc énervant, le temps de chargement un peu longuounet avant un match (moins d'une minute quand même). Et pendant les premières balles, on a droit à un swap disque tellement monstrueux que la bécane n'arrive plus à afficher les échanges. Enfin, ça disparaît après et le jeu redevient parfaitement fluide. Pour conclure, il faut souligner la gestion fabuleuse des bruitages. Le programme ne se contente pas de ponctuer l'échange des hahanements des joueurs et des gromellements des spectateurs. Au fur et à mesure de la partie, les réactions du public reflètent la qualité du jeu. Sur les points importants, il se déchaîne. Ouaip, chapeau pour les bruitages !

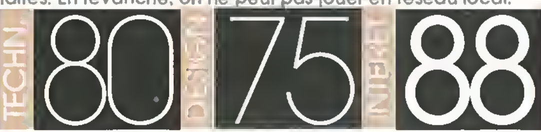
Iansolo



- \+ Une jouabilité digne de ce nom.
- \+ Les joueurs paramétrables.
- \+ Saison et classements.
- \+ Ambiance sonore.
- − Swap en début de match.
- − Pas d'option réseau local.

EN DEUX MOTS

Avec Yannick Noah Great Courts 3, Blue byte nous offre la meilleure simulation de tennis actuelle, toutes plates-formes confondues. Même si les modélisations sont simples et certains mouvements peu réalistes, le jeu est très fluide et d'une jouabilité parfaite sur 3Dfx. L'option de jeu à plusieurs sur une même machine est excellente pour s'amuser entre amis, et le système de saison tout indiqué pour les champions solitaires. En revanche, on ne peut pas jouer en réseau local.



TECHNI 80 DESIGN 75 INTERET 88



JOUABLE SUR PENTIUM 166 32 MO RAM ■ EDITEUR UBI SOFT
■ DÉVELOPPEUR LUCASART ■ TEXTE ET VOIX VF

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	2
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET SERVEUR	NON



◄L'écran de démarrage : l'une des plus belles images du jeu.

Rebellion, comme son nom l'indique, va nous permettre de nous immerger dans l'univers de Star Wars mais, cette fois-ci, décliné à la sauce économico-stratégique.

Rebellion

Économie-Stratégie pour tous publics et fans de Star Wars - PC CD-Rom



▲L'interface principale rebelle, pour l'Empire c'est la même chose, mais dans le sens inverse.



Le mode de combat 3D avec quelques options tactiques intéressantes.▼



Dans l'esprit de tous, y compris le nôtre, un jeu de LucasArt se doit d'être beau graphiquement parlant, mais lorsqu'en plus, le jeu en question aborde le domaine de la "Trilogie", le fana est en droit d'y trouver un certain nombre d'éléments obligatoires : épées laser, cinématiques, musiques de John Williams, castration de Mark Hamill au sabre laser, remise en cause de l'état-civil de son géniteur et non-dit incestueux avec sa sœur Leia. Eh bien, je veux tout d'abord vous rassurer, la plupart de ces éléments se trouvent dans Rebellion mais parlons plutôt de la catastrophe graphique. Pour faire un rapide état des lieux, on pourrait dire que l'esthétique de Rebellion est aussi éloignée de notre concept de l'art tel qu'on peut le concevoir que la galaxie dans laquelle se déroule la saga. Malgré des cinématiques qui peuvent à la rigueur tenir la route, des animations de robots qui égayent une interface moche et triste et des images de personnages élaborées en repeignant des photos des acteurs du film, ce qui leur donne un vague air de famille, le reste est d'un niveau, passable voire "beuarf !". Fort heureusement, il en est autrement du gameplay qui, comme tout le monde le sait, est la chose la plus importante dans un jeu (allez ! on inspire très fort, et on avale la pilule sans rien dire). L'idée de départ de Rebellion est un concept tout à fait louable : un jeu stratégico-économique un rien jeu de rôles dans l'univers créé par George Lucas où un joueur incarnerait l'Empire et l'autre la Rébellion. En bref, rien de plus qu'un Imperium Galactica ou un Spacveward Ho agrémenté d'un background à toute épreuve. La tâche n'était pas facile à accomplir bien qu'un jeu de plateau, sorti il y a plus de quinze ans (Freedom In The Galaxy), ait déblayé le terrain. À peu de choses près, Rebellion reprend le même concept. Chronologiquement, l'action se déroule juste après la destruction de l'Étoile noire sur Yavin, alors que les rebelles essayent de s'attirer la sympathie de toutes les planètes composant la galaxie. Le but ultime du jeu est de détruire le quartier général de l'ennemi et de faire prisonniers ses deux "héros" (Mon Motha et Luc Skywalker ou Darth Vader et Hervé Palplatine, l'Empereur).

Au départ, l'ordinateur met une flotte à votre disposition et certaines planètes (souvent celles entourant votre capitale) sont déjà dans votre camp. L'idée générale est d'envoyer, sur un système planétaire convoité, une force (diplomatique, flotte galactique ou héros) pour tenter de la faire basculer dans votre camp, la subtilité de la chose étant que l'état d'une planète et les conditions dans lesquelles elle a été "retournée" influent grandement sur celles qui l'entourent. Le deuxième tenant du jeu est le système de



▲Une image d'Harrisan Fard trafiquée, qui trahit le manque flagrant d'imagination du graphiste.

personnages : chaque camp possède des "champions" qui sont les personnages principaux des films, et chacun d'eux possède des caractéristiques qui l'aident à accomplir toutes sortes de missions (assassinat, diplomatie, révolution, espionnage, capture d'un personnage antagoniste, etc.). Pour les aider, vous pouvez appuyer leurs arguments en les envoyant par groupes ou les accompagner de Destroyers, histoire de les rendre plus crédibles. Pour financer vos recherches et vos usines, vous devrez vous approprier les planètes qui génèrent le plus de ressources. C'est la condition pour fabriquer des soldats et, mieux encore, des vaisseaux de toutes sortes (le but ultime pour l'Empire étant la construction d'une nouvelle Étoile noire). Le jeu se déroule en temps réel, la vitesse est paramétrable et ne sera interrompue que par des combats stellaires représentés en 3D. Ces derniers sont malheureusement peu pratiques et réduits à une grande simplicité (choix de la cible, déplacements, tir, etc.) mais pourront, heureusement, être résolus automatiquement.

Bob Arctor

+ La musique de John Williams
- Le graphisme
- L'interface lourdingue

EN DEUX MOTS

On aurait pu attendre autre chose d'un jeu LucasArt. Malheureusement, le graphisme d'un autre âge gâche le gameplay, pourtant bien sympa, de Rebellion. Des tas d'idées géniales fourmillent mais semblent être restées en gestation. Néanmoins, beaucoup d'entre nous s'en satisferons, histoire de replonger un peu dans l'univers de la Trilogie.



LES BONS PLANS DE JOYSTICK

Heart of Darkness

JOYSTICK N°95 Intérêt 90%

ÉCONOMISEZ 38 F

GRÂCE À



joystick

Découpez le bon ci-joint, présentez-le dans un magasin Score Games et économisez 38 F sur l'achat de l'un de ces jeux.

Gex 3D

JOYSTICK N°95 Intérêt 80%

BON POUR 38 F* DE RÉDUCTION

sur l'achat des jeux

Heart of Darkness

prix minimum après réduction : 329 F

ou **Gex 3D**

prix minimum après réduction : 329 F

A présenter dans un magasin Score games* pour une réduction immédiate ou à envoyer au service de vente par correspondance de Score Games.





* Offre non cumulable, valable jusqu'au 31/08/98 dans la limite des stocks disponibles.

*30 magasins en France, adresses sur le 3615 SCOREGAMES

Initialement prévu chez 7Th Level, Dominion est un jeu de stratégie en temps réel dont la sortie était prévue il y a environ deux ans. Du coup, il prend un petit coup de vieux, malgré d'indéniables qualités. C'est con.

Dominion
Storm Over Gift 3

Stratégie en temps réel pour tous joueurs - PC CD-Rom



▲ Vous commencez chaque mission avec le minimum vital.



▲ Chaque bâtiment peut être upgradé une fois.

Mouais, je me souviens avoir joué à Dominion lors de l'E3 de 1996, pour vous dire. Ça commence à faire son pesant de secondes écoulées, ça. Enfin bref, Dominion est là, et on va voir ce que cela donne comparé aux mastodontes qui sont déjà dans la place. Bon, ça commence plutôt bien, car malgré la compression assez poussée des vidéos (effets de bloc), ces dernières sont d'une excellente qualité intrinsèque. Certains passages font même irrésistiblement penser à StarShip Trooper, ce qui n'est pas la pire des références. Avant de commencer les campagnes, il vous faut choisir votre espèce parmi les quatre proposées. Elles sont toutes de type humanoïde, rien à voir avec celles de Starcraft par exemple. Vous avez donc les Humains, les Mercs, les Darkens, et enfin les Scorps, tout ce petit monde s'étripant joyeusement pour mettre la main sur une arme fabuleuse cachée sur la troisième planète du système Gift. Mais si, souvenez-vous, le fameux système Gift, connu dans la galaxie entière pour ses oreilles de rats grillées. Putain les gars, z'avez aucune culture. Similaire dans leur développement (mêmes bâtiments, mêmes types de véhicules), chaque espèce diffère cependant par sa manière d'appréhender le combat. Ainsi, les Darkens sont plutôt bons en défense, alors que les Scorps sont très rapides mais peu résistants. Quant aux Humains ils sont moyens en tout, tandis que les Mercs sont les spécialistes de l'appropriation de véhicules ennemis. Vous voyez le genre, à vous de choisir ce qui vous branche le plus. Quant à moi, je décide de prendre les Humains, histoire de me sentir en famille.

Vous pouvez pousser la résolution jusqu'en 1280 x 1024, si votre bécane suit la cadence. ▼



La douce chaleur d'un foyer au plasma

Quelques secondes de chargement plus tard, l'écran de jeu principal s'affiche. Bon, la mission a l'air simple. «Construire une base et détruire l'ennemi», ça semble correct. D'ailleurs, c'est ce que l'on vous demandera le plus souvent de faire, ceux qui n'ont pas fait Saint-Cyr ont donc toutes leurs chances. Bien. Commençons par établir la base principale, de laquelle tout le reste suivra. Le reste, c'est un générateur d'électricité et une raffinerie pour exploiter des gisements souterrains. Ces gisements sont la principale ressource dont vous aurez besoin pour construire bâtiments et unités (en plus des hommes et du courant), mais leur durée d'exploitation étant souvent faible, je vous conseille d'explorer les alentours proches et d'en construire plusieurs. Une chose est claire, faudra pas gaspiller votre richesse sans réfléchir. En plus de l'affichage du terrain, en 3D isométrique, une barre de menu est présente afin de décider de vos constructions. Quatre sections principales sont disponibles, qui sont les bâtiments, les infrastructures, les soldats et les véhicules. Ensuite, chaque section comporte différentes options de construction, en fonction des bâtiments préalablement installés. De facture classique, on retrouve les habituelles stations radar, tours et murs de défense,

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	8
MODEM DIRECT	2
INTERNET IP	8



Man attaque surprise vient de se faire surprendre par une attaque surprise de bambardiers ennemis.

TIPS TECHNIQUE

Pensez à décentraliser vos bâtiments le plus possible.

usines d'armement et autres casernes d'infanterie. Pour ce qui concerne les unités, vous aurez droit à des tanks, des jeeps de reconnaissance, des bombardiers et des blindés d'artillerie, ce qui au total représente quarante-quatre engins différents à construire pour latter la tronche adverse (toutes espèces confondues). Ne vous attendez donc pas à être surpris, Dominion n'apporte rien de réellement neuf de ce point de vue.

Les bons points, comme on dit

Mais cela ne signifie pas pour autant que ce jeu soit largué, car il possède des points positifs bien agréables. Tout d'abord, l'intelligence artificielle est loin d'être débile, car les troupes ennemies s'adaptent en permanence à ce que vous faites. Ainsi, elles sauront trouver vos points faibles et les exploiter et vous mener la vie dure (sources d'énergie, mauvais positionnement de votre défense, harcèlement, etc.). Vous n'aurez que rarement les mêmes attaques aux mêmes endroits, vous devrez vous méfier des diversions, bref, on a l'impression de jouer contre un vrai humain. En tout cas, l'IA est bien plus poussée que celle de StarCraft, un poil faiblarde en mode solo. Autre truc plutôt cool, rien ne vous empêche de construire des bâtiments à Perpette-les-Oies de votre base principale, du moment que vous utilisez un système de «cordon ombilical énergétique». Idéal pour compliquer le boulot des adversaires, mais dangereux dans le sens où la destruction de ces relais stoppe toute activité décentralisée. Ensuite, les ordres que vous pouvez donner à vos unités sont assez complets, puisque outre les déplacements, les gardes et les attaques, vous pourrez leur demander de patrouiller, de ramper (infanterie), de se replier sur un point prédéfini, ou encore de jouer les kamikazes en explosant au contact d'un bâtiment ennemi. De même, vos constructions pourront se réparer automatiquement si vous le souhaitez. Enfin, pouvant aller d'une résolution de 640*480 à 1280*1024, Dominion donne vraiment l'impression de diriger une armée lorsque vous envoyez vos troupes au combat, sans aucune limitation quant à leur nombre. Il faut voir vos galopiots se lancer à l'attaque, suivis de près par vos tanks détruisant leur prochain dans de belles explosions, le tout sous le feu intense des bombardiers ennemis. Mouais, on a l'impression d'être un vrai général quoi.



Les quatre espèces se ressemblent beaucoup trop.



Une panoplie plutôt complète d'ordres différents.

Mais peut mieux faire, comme on dit aussi

C'est pourquoi il est dommage que certains aspects du jeu soient à la traîne, et non des moindres. Le graphisme est ainsi beaucoup trop vieillot. Pas vraiment moche mais pas beau non plus, on aurait aimé plus d'originalité dans leur design. Bien que de qualité inégale suivant les espèces, on peut dire qu'il est banal et sans grand caractère. Dommage également que le Path Finder ne soit pas toujours au sommet de sa forme, lorsqu'il faut remettre certaines brebis galeuses dans le droit chemin, complètement paumées, voire bloquées. Les missions sont d'une manière générale plus que simplistes, comme je l'ai déjà indiqué, et risquent de lasser le joueur par leur manque de variété. Enfin, créer quatre espèces c'est bien, mais elles se ressemblent beaucoup trop pour réellement motiver les joueurs à se taper les quarante-huit missions des quatre campagnes. Il aurait également été cool d'avoir des voix un peu plus variées pour la réception des ordres, puisque chaque unité vous donne une seule et unique réponse à chaque fois que vous la sélectionnez. En fait, Dominion serait sorti un an ou deux plus tôt, son succès aurait été immédiat. Aujourd'hui, avec un Total Annihilation pour les puristes et un Starcraft pour le grand public, le pauvre risque d'avoir du mal à se faire une véritable place au soleil. Reste le mode multijoueur, qui autorise jusqu'à huit pèlerins en même temps, et de nouvelles missions très bientôt téléchargeables sur le site d'Ionstorm. Peut-être que Dominion 2 sera plus dans le coup, puisqu'il sera en vraie 3D cette fois, comme les petits copains. On lui souhaite en tout cas, car Dominion aurait mérité un autre destin s'il était sorti en temps et en heures.

Fishbone



Les explosions sont ce qu'il y a de plus réussi graphiquement.

+ Une bonne intelligence artificielle
+ Quelques idées intéressantes
- Un graphisme désuet
- Un grand manque d'originalité

EN DEUX MOTS

Malgré une très bonne IA et quelques idées intéressantes, Dominion fait "vieux jeu" et souffre d'un top grand classicisme pour venir troubler la suprématie de TA et Starcroft.



Test

JOUABLE SUR **PENTIUM 166** | EDITEUR **ACTIVISION** | DÉVELOPPEUR **KALISTO FRANCE**
TEXTE ET VOIX **VF** | NBRE DE JOUEURS **1**

Londres, 1834. Une secte sataniste (ou de lecteurs de Lovecraft) s'amuse à peupler les catacombes de la capitale de démons spongiformes. Parfait. Alors on va s'amuser à les buter.





Nightmare Creatures

Beat them all pour tous public - PC CD-Rom

TIPS TECHNIQUE
*Par curiosité, j'ai essayé le jeu sur un P133, 16 Mo de RAM. Etonnament, ça tourne. C'est même jouable en 320*240. Evidemment, c'est loin d'être aussi beau.*

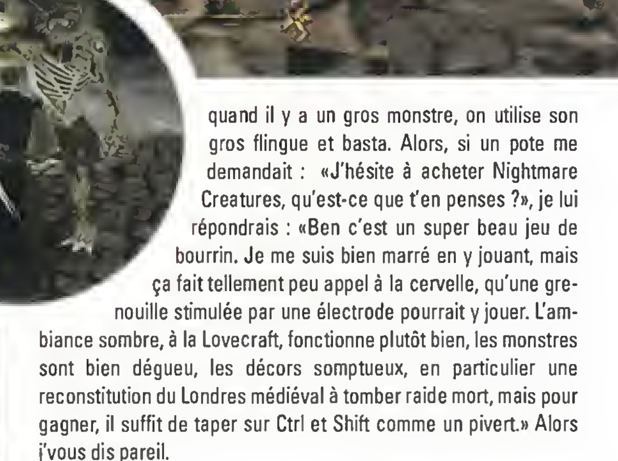
REMARQUE :
Au fait, le jeu est optimisé pour Power-VR. C'est assez rare pour être souligné.

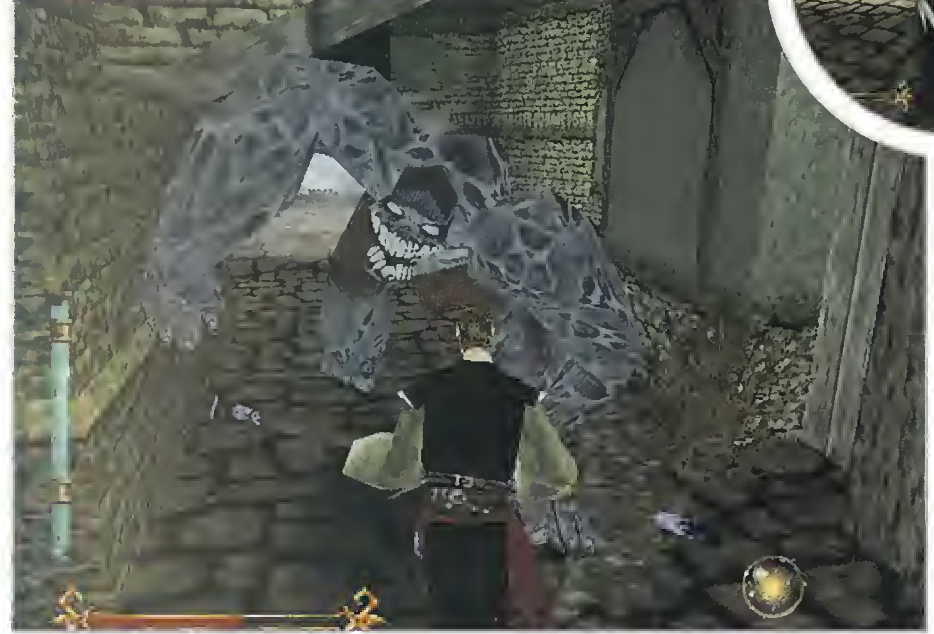


Je suis bien embarrassé par ce jeu. Déjà, de quoi s'agit-il ? Un slogan sur la boîte nous annonce triomphalement une "aventure action". Mais le premier regard nous apprendra vite que malgré ses faux airs de Alone in the Dark, Nightmare Creatures se situe en réalité dans la grande tradition des beat them all, ces jeux dans lesquels on abat des monstres à la queue-leu-leu en avançant dans des décors dont l'unique interactivité résidera dans des caisses que l'on pourra détruire pour récolter des points de vie et des armes. Souvenez-vous de l'historique Double Dragon qui avait donné au genre ses lettres de noblesse.

Nightmare Creatures m'a impressionné par sa beauté, par sa fluidité. Par contre, si l'aspect aventure se limite à pousser de temps en temps un levier pour ouvrir une porte, l'aspect combat est lui aussi terriblement limité : il se résume à taper très vite sur le clavier. Bien sûr, il y a une poignée de coups spéciaux (six, donc une poignée de mutants), mais ils sont trop simples à réaliser, on ne fait qu'utiliser les deux combinaisons les plus puissantes. Bien sûr, il y a quelques armes ; de la dynamite, des flingues, des mines, etc. Mais cela ne relève pas beaucoup le niveau "tactique" du jeu : quand il y a un gros monstre, on utilise son gros flingue et basta. Alors, si un pote me demandait : «J'hésite à acheter Nightmare Creatures, qu'est-ce que t'en penses ?», je lui répondrais : «Ben c'est un super beau jeu de bourrin. Je me suis bien marré en y jouant, mais ça fait tellement peu appel à la cervelle, qu'une grenouille stimulée par une électrode pourrait y jouer. L'ambiance sombre, à la Lovecraft, fonctionne plutôt bien, les monstres sont bien dégueu, les décors somptueux, en particulier une reconstitution du Londres médiéval à tomber raide mort, mais pour gagner, il suffit de taper sur Ctrl et Shift comme un pivert.» Alors j'vous dis pareil.

monsieur pomme de terre





▲ *Une scène de toute beauté. Pour venir à bout de cette hydre, il faudra flinguer un à un les piliers autour d'elle, puis la finir à coups de latte. Aucune finesse, mais pas facile du tout.*



\+ Ambiance, graphisme, moteur 3D

\- Un beat them all dont les combats sont un peu ratés

EN DEUX MOTS

Non non, ce n'est pas la relève d'Alone in The Dark. Il s'agit d'un simple jeu de baston particulièrement bien enrobé dans un graphisme époustouflant. Le tout tourne bien, est assez jouissif mais les combats sont ratés et se résument à taper très vite sur le clavier.



TECHN. 80 | DESIGN 85 | INTÉRÊT 70

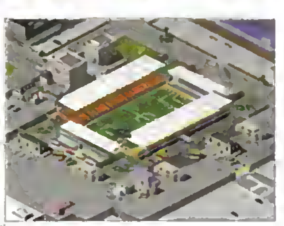


EDITEUR : **SIERRA**
DÉV. : **IMPRESSIONS**
JOUABLE SUR **P 120 16 MO**
TEXTE ET VOIX **VF**

Football Manager 98

Simulation de management pour 30 millions d'Aimé - PC CD-ROM





Comme tous les jeux de gestion de club de foot, Football Manager 98 est un soft un peu étrange, essentiellement constitué d'écrans fixes, qui vous permet de simuler la vie d'un club dans les moindres détails : outre l'aspect entraînement de l'équipe (gestion des tactiques de jeu, des entraînements physiques mais aussi des transferts et recrutements), le soft vous confie, si vous le souhaitez, toute la gestion commerciale et financière (gestion du stade et de ses boutiques, des contrats publicitaires, des droits de retransmission, et même des pots-de-vin). Par rapport à la version précédente, outre une interface rénovée et la mise à jour de la banque de données, le jeu propose plus de championnats (anglais, écossais, italien, espagnol, allemand et français), des informations plus complètes sur les joueurs et la possibilité de les modifier via un éditeur. Football Manager 98 est une réussite, même si sa banque de données sur les joueurs est moins impressionnante que celle de L'Entraîneur 97/98, son trop austère concurrent.

Ivan Le Fou



Prost Grand Prix

Tentative de simulateur de F1 pour on ne sait trop qui - PC CD-Rom

JOUABLE SUR
PENTIUM 90
ÉDITEUR
INFOGRAMES
DÉV CANAL+
MULTIMÉDIA
TEXTES ET VOIX VF

Ça faisait bien deux semaines que le jeu traînait dans le bac. Il était tout au fond, bien en dessous des sharewares Sybex genre "Imprimez grâce à votre imprimante". Donc je m'y colle : l'installation est sans doute la partie la moins pénible du jeu, à peine 3 mégas suffisent, ce qui rend son effacement d'autant plus rapide. Pour le jeu, je cherche encore mes mots, j'hésite entre raté, et pourri. Un graphisme en 16 couleurs, une maniabilité qui sent le poisson pas frais, et une optimisation 3D aussi efficace que celle du démineur : rien qu'à voir tourner le logo 3Dfx, je suis pris d'une épuisante crise de rire. Prost Grand Prix pue l'arnaque.

Gana





- JOUABLE SUR PENTIUM 200 64 MO DE RAM
- EDITEUR INFOGRAMES
- DÉVELOPPEUR SIMTECH/DID
- TEXTE ET VOIX VF

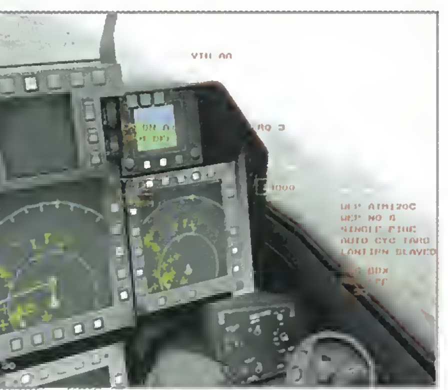
MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	6-8
MODEM DIRECT	6-8

Revoilà les copains de Simtech, société jusqu'ici spécialisée dans l'édition de guides stratégiques. Réalisé en collaboration avec Digital Image Design, voici Red Sea Operations, un pack comprenant de nombreuses missions et campagnes pour notre simulateur de vol préféré.



Red Sea Operations

Scenery Disk pour possesseurs de F22 ADF - PC CD-Rom



Les douces collines de l'Érythrée. ▲

TIPS TECHNIQUE

Cet add-on s'installe à la fois sur les versions patchées et non patchées de F-22 ADF dans toutes les langues.

Revoilà les copains de Simtech, société jusqu'ici spécialisée dans l'édition de guides stratégiques. Réalisé en collaboration avec Digital Image Design, voici Red Sea Operations, un pack comprenant de nombreuses missions et campagnes pour notre simulateur de vol préféré. Certes, on aurait préféré Total Air War et sa campagne dynamique qui fait cruellement défaut dans F22 Adf. Alors bien sûr, du coup on pourrait se dire : «Oh ben zut, des missions je peux en faire des tonnes moi-même avec l'éditeur freeware du père wardogz !», mais bon, il faut avouer que le pack proposé ici est suffisamment alléchant pour que l'on évite de se prendre la tête avec le map editor. On trouve dans Red Seas Operations pas moins de 36 missions divisées en trois campagnes, quatre même, si on compte la campagne AWACS qui est offerte en bonus. Ces campagnes viennent se ranger aux côtés de celles du jeu basique dans l'onglet "tours of duty", mais ô surprise, sont toutes accessibles dès l'installation du pack. Pourtant, en les jouant dans l'ordre de présentation, on peut constater que chacune d'entre elles représente bien souvent la suite logique de la précédente... mais bon, qu'importe.

Red Sea Operations nous offre quatre séries de scénarios politiquement très bien étudiés. Une fois de plus, celle-ci prend place au-dessus de la mer Rouge, d'où le nom. On y trouvera pêle-mêle des missions opposant le Yemen à l'Arabie Saoudite, l'Égypte au Soudan, l'Éthiopie réunifiée alliée au Yemen contre l'Arabie Saoudite (oui encore, à se demander si tous ces joyeux drilles n'aiment pas la chamaillerie) ainsi que l'AWACS tour, nous permettant de peaufiner nos tactiques de commandement. Dans l'ensemble, les missions font la part belle aux combats aériens et il semble que l'on aura une fâcheuse tendance à croiser des Mig-29, des avions drones... et, plus surprenant encore, des Su-34. La plupart des scénarios, malgré un semblant de difficulté croissante, semblent avoir été peaufinés pour que le joueur crève comme un rat tuberculeux dès les premiers waypoints en deçà de la ligne de front. Ainsi donc, et plus que jamais, il faudra jouer avec le vol en rase-mottes conjointement aux capacités furtives de l'avion soit disant le plus moderne du monde (moi je lui préfère le Rafale, mais bon...).

Bob Arctor



- \+ Grand nombre de missions.
- \+ Une campagne AWACS très bien conçue.
- − On aurait préféré voir F-22 TAW débarquer à l'heure.

EN DEUX MOTS

Red Sea Operations est un bien joli pack, avec tout plein de missions très bien scriptées mais il faut avouer qu'il a tout de même du mal à nous faire patienter avant l'arrivée de F-22 Total Air War qui devrait comprendre aussi le patch Force-Feedback tant attendu. On aurait pu souhaiter aussi que les missions se déroulent dans un autre endroit avec d'autres nations telles que Israël ou la Jordanie.







■ JOUABLE SUR **PENTIUM 166** ■ EDITEUR **CODEMASTER** ■ DÉVELOPPEUR **CODEMASTER GB**
■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **1 À 6**





À quatre pattes dans le jardin, les genoux écorchés, je pousse ma Matchbox en faisant «vrrrrroum» avec la bouche. Par la fenêtre, ma mère me hurle que ma femme est au téléphone. Pfff... impossible de bosser dans ces conditions.

Micromachine V3

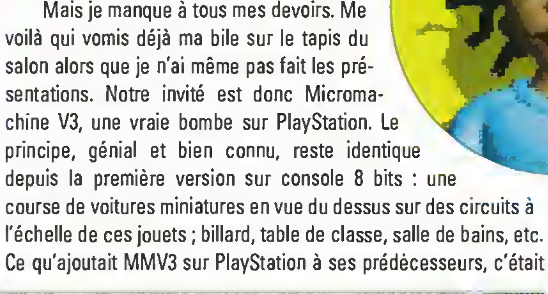
Course de voitures miniatures pour tout public - PC CD-ROM



Micromachine fait partie de mes jeux préférés sur PlayStation. Il représente pour moi la relève des titres consoles qui m'ont le plus marqué : Bomberman et Family Tennis. Point commun entre ces trois softs ? L'utilisation du quadrupleur de manette, invention géniale qui transforme les jeux vidéo en jeux de société. Quelle ne fut pas ma déception quand, en fouillant dans les options de cette reconversion de Micromachine pour PC, je réalisais qu'il n'est possible d'y jouer qu'à deux au maximum sur un même PC et que pour jouer jusqu'à six, il faut soit disposer d'un réseau, soit posséder Internet.

Mais je manque à tous mes devoirs. Me voilà qui vomis déjà ma bile sur le tapis du salon alors que je n'ai même pas fait les présentations. Notre invité est donc Micromachine V3, une vraie bombe sur PlayStation. Le principe, génial et bien connu, reste identique depuis la première version sur console 8 bits : une course de voitures miniatures en vue du dessus sur des circuits à l'échelle de ces jouets ; billard, table de classe, salle de bains, etc. Ce qu'ajoutait MMV3 sur PlayStation à ses prédécesseurs, c'était une gestion 3D du graphisme avec des effets de zoom époustouflants, quelques nouveaux véhicules tels que des vans, des hovercrafts, une flopée de bonus délirants et surtout, la possibilité de jouer jusqu'à huit. Tous les pôtes amenaient leurs manettes, et on passait la nuit à slalomer entre les pâtés de sable avec nos Majorette et nos Matchbox, à s'engueuler comme des mioches. Mais sur PC, seul on s'ennuie. À deux, le gameplay est assez raté : dès qu'un joueur distance l'autre, la partie s'arrête, le retardataire est téléporté aux côté du premier avec une pénalité, et la course reprend. Les interruptions sont incessantes, et quand la différence de niveau entre les deux joueurs est trop importante, les parties n'ont carrément plus aucun intérêt. Pour jouer au-delà de deux sur PC, il faudra soit disposer d'un réseau (mais bon, qui dispose d'un réseau de 6 Pentium 166 ?), soit être connecté à Internet. Et via le Net, la convivialité n'est plus la même. C'est tellement plus agréable de s'insulter de vive voix !

monsieur pomme de terre



▲ Marrante et assez utile : l'école de conduite.



L'un des bonus parmi des dizaines, ce maillet géant qui me fait tant défaut quand je discute avec Bob Arctor. ▶

+ Une reconversion très fidèle...

– ... excepté qu'il faut passer par un réseau ou Internet pour jouer au-delà de deux.

EN DEUX MOTS

Alchimiste de talent, Codemaster a réussi à transmuter notre PC en PlayStation. Hélas, au cours de l'opération, Micromachine V3 a perdu ce qui le rendait si exceptionnel : la possibilité d'y jouer jusqu'à huit sur une même bécane. Sur PC, il faudra passer par un réseau ou Internet. Dommage !







X-Com se rapproche de la simulation spatiale en laissant tomber une partie de ce qui faisait son succès. Les fans craignent-ils une déconvenue ?

X-Com Interceptor

Gestion/Combat pour tout joueur - PC CD-Rom



▲ Le tableau de bord n'est pas configurable. Mais les touches du clavier ou les fonctions du joystick le sont totalement. La souris peut aussi être utilisée en coordination avec le clavier.

▲ Le développement des nouvelles recherches s'effectue de la même manière que les achats. Dès que vous avez fait une découverte, elle peut être usinée sans que vous ayez à engager des ingénieurs.

Les aliens de X-Com n'en finissent pas de se prendre des volées et pourtant, ils reviennent à l'assaut. Deux options se présentent : soit ils sont têtus, soit ils sont masos. Ce n'est plus de la force de caractère, c'est de la perversion ! Ce n'est que la quatrième fois que l'on doit détruire cette fichue race de sangsue ! J'ai l'air de râler comme ça, en voyant encore arriver un X-Com à la rédaction, mais je me suis presque battue avec Bob pour pouvoir le tester. On l'aime, notre série, avec toujours ses mêmes bruitages qui mettent en transe toute personne y ayant touché de près ou de loin (Ndrc : sauf moi, j'insiste).

Des hommes et des vaisseaux

On retrouve dans ce dernier-né pratiquement les mêmes principes qui ont rendu cette série mythique (bien que controversée car l'évolution des titres était assez inégale). Une base à commander, des finances allouées par l'Union des nations attaquées, la capture d'éléments ennemis pour développer la recherche, tout y est. Mais là s'arrêtent les ressemblances. Car on assiste à un rétrécissement de la partie gestion au profit du développement des combats spatiaux. Vous pouvez toujours construire vos bases, allouer des salles, acheter du matériel et des hommes, faire des recherches, mais fini les combats au tour par tour. D'ailleurs, vous n'avez plus de soldats à diriger. Ils ont été remplacés par des vaisseaux, rien que des vaisseaux, même si vous devez engager des pilotes de qualités différentes pour les conduire. La partie combat au sol a été blastée. Cette variation de gamme s'avère intéressante. Elle nous montre toutes les possibilités d'adaptation du produit. Le résultat est cependant étrange.



■ JOUABLE SUR HP. 166 - 16 MO DE RAM ■ EDITEUR MICROPROSE ÉTATS-UNIS
■ DÉVELOPPEUR MICROPROSE ■ TEXTE ET VOIX VO

MULTIJOUEUR

TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	8
MODEM DIRECT	2
INTERNET SERVEUR	8

▲ Admirez votre base ! Elle ressemble presque à celle que l'on compte mettre en orbite dans quelques centaines d'années.

▲ En règle générale, vos pilotes ont une dégaine incroyable. Mais bon, tant qu'ils visent juste, c'est le principal.

Un vieux intéressant

La partie combat spatial est loin d'être parfaite. Le nombre des vaisseaux est réduit même si les recherches pratiquées permettent de faire évoluer leur armement. Le graphisme a quelques générations de retard par rapport à ce qui se fait actuellement. L'utilisation d'une carte accélératrice 3D ou de Direct3D n'amène que peu de texture supplémentaire. Les vaisseaux sont très peu détaillés. La profondeur de champ est minime. Aucune comparaison n'est possible avec un bon simulateur de combat spatial actuel comme Wing-Commander ou X-Wing vs Tie. Pourtant, l'IA des ennemis est tout à fait correcte, et si les missions s'étaient montrées aussi variées que dans Freespace, le graphisme médiocre de X-Com n'aurait pas été un tel handicap. Mais, il faut le dire, on s'ennuie. Non à cause de la gestion des bases et des recherches, mais bien parce que les missions sont rasantes. Le terme est dur et je le regrette, mais, après avoir joué à Freespace, X-Com s'est tout de suite montré plat. Je vous vois venir ! Vous allez me dire que X-Com n'a jamais été et ne sera jamais un simulateur spatial. Et pourtant, en privilégiant la partie combat vaisseau contre vaisseau, c'est bien ce vers quoi tendent ses ambitions. Faisons une croix sur cette partie-là et tournons nos regards vers nos valeureux pilotes.

Comme je vous le disais, la gestion de la base s'est trouvée amputée d'un bon morceau. A la poubelle les ingénieurs ! Fini le choix de ses chercheurs ! Vous ne voyez même pas leur nom inscrit sur un quelconque registre. La simplification est difficile à digérer même si elle permet au produit de devenir plus accessible. Son interface a été gâtée. Ce qu'elle a perdu en richesse, elle l'a gagné en qualité. Très agréable à manipuler, elle permet d'atteindre très vite la commande souhaitée sans s'embrouiller.

La simulation spatiale a le bec dans l'eau, tandis que la partie gestion fait du cloche-pied.

Une coupe pas nette

Le rééquilibrage des différentes parties du soft a été mal mesuré. Ce n'est pas que l'idée de base soit inintéressante, loin de là. On rêve tous de pouvoir un jour se balader dans une base et de s'engouffrer dans un vaisseau quand un danger menace. Mais X-Com a été mal découpé et mal reconstruit. La simulation spatiale a le bec dans l'eau tandis que la partie gestion fait du cloche-pied (Ndrc : une cigogne ?). La déception est vive dans les rangs de nos fidèles. Mais ses bruitages originaux (ce sont les mêmes d'une série à l'autre) nous attirent quand même et le reste nous immerge vite dans la chère ambiance X-Com. Alors, un produit raté ? Pas vraiment, car il se présente plus comme un en-cas pour les fans qui attendent le cinquième du nom.

Kika

+ Les bruitages toujours aussi excellents
- Les décors de l'espace sidéral
- Les vaisseaux peu nombreux

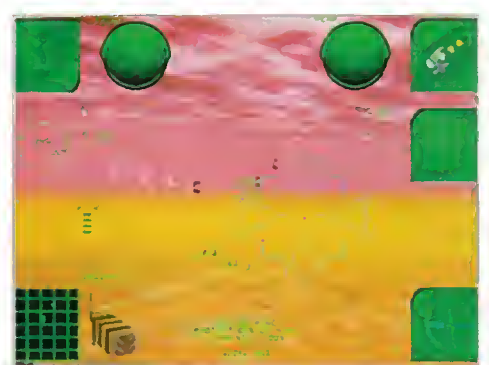
EN DEUX MOTS

X-Com zappe sa partie combat au sol pour se concentrer uniquement sur la simulation spatiale. Le mélange prend mal en raison de la vétusté du graphisme lors des combats. On est bien loin de Wing Commander et Cie.



JOUABLE SUR **PENTIUM 166 32 MO DE RAM** ■ EDITEUR **GROLIER INTERACTIVE**
■ DÉVELOPPEUR **SIMIS GB** ■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **8**

Les forces de l'ONU s'adaptent à la nouvelle ère spatiale en devenant les justiciers de l'espace. Protection et défense restent toujours les maîtres mots, même si en 10600 ses soldats sont autorisés à tuer.

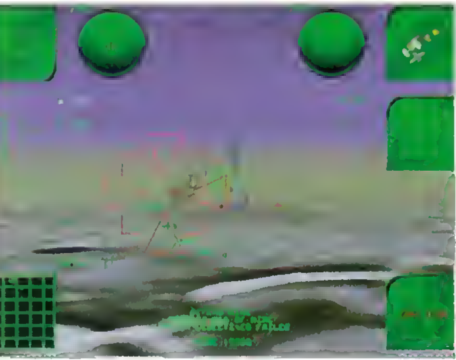




Xenocraty

Combat spatial pour tout joueur - PC CD-Rom





10600, voilà une date qui fait rêver quand on pense que, actuellement, l'être humain est capable de détruire sa propre planète et ne se prive pas de s'y exercer en déclenchant des "incidents" nucléaires et bactériologiques à travers le monde. Apparemment, les développeurs de Xenocraty ont foi en l'avenir pour croire que dans 8 602 ans nous aurons réussi à survivre à notre incurable barbarie. Dans tous les cas, le futur n'a pas l'air très différent de notre présent, les affrontements entre nations se sont transformés en combats entre planètes. Terriens, martiens, pirates… tous ont essaimé sur notre mère la Terre en développant un antagonisme toujours aussi puissant envers l'étranger. Quelques centaines de kilomètres permettent à certains de nier le droit à des individus de se définir comme des êtres humains, alors imaginez à des années lumière ! De plus, quand se mêle à la peur de l'autre la nécessité de trouver des ressources énergétiques, l'existence d'une ONU du futur se présente comme une nécessité. Cet organisme - l'UPN - chargé de gérer la paix a bien du pain sur la planche. Ses moyens sont limités aux dons des planètes qu'il représente. Aussi le mode simulation ne paraît-il pas facile a priori. Le joueur doit gérer chaque intervention et chaque décision qu'il prendra de manière à servir son but de la meilleure manière possible, tout en essayant de satisfaire le maximum de monde pour ne pas se faire couper les vivres. Refuser d'intervenir peut même se révéler nécessaire. Le challenge est intéressant, et si sa complexité était aussi importante que celle qu'on imagine, cette simulation se révélerait excellente. Malheureusement, le jeu n'est pas à la hauteur des ambitions des programmeurs. Les seules interventions possibles s'effectuent sous forme de combats spatiaux. La diplomatie est inexistante. Le dialogue autre qu'avec l'usage des armes représente le grand absent. Alors où est l'intérêt d'un mode simulation si on passe son temps dans des conflits armés ? Certes, le développement des vaisseaux est à votre charge, grâce à la gestion des recherches sur laquelle vous pouvez intervenir. Mais cela reste bien maigre devant les multiples possibilités que la situation offrait de développer. Enfin si ce mode vous paraît tout de même difficile, le mode arcade vous tend les bras. Les missions s'y succèdent sans que vous ayez à intervenir sur autre chose que le champ de bataille. Celui-ci, en 3D, vous donne l'occasion d'affronter des adversaires en essayant d'atteindre les objectifs donnés. Encore une fois, l'occasion de rehausser l'intérêt du jeu se présentait ; encore une fois, c'est raté. Face à Incoming qui a su donner un nouveau visage à l'arcade grâce à la richesse de ses niveaux, Xenocraty se révèle beaucoup moins talentueux. Les objectifs des missions sont peu nombreux (défendre ou attaquer un convoi, défendre ou attaquer une base ou une mine) et laissent le joueur sur sa faim. Un graphisme 3D de qualité ne fait pas tout le jeu. Surtout quand celui-ci, superbe avec une carte 3D (sans elle, le graphisme se dégrade très vite et les ralentissements rendent le jeu pratiquement injouable) brille par son absence de variété. Le tableau paraît bien noir. Mais si vous branchez un joystick Force Feed Back et ajoutez à votre configuration une carte 3D, vous serez surpris par le résultat. Jouer au Feed Back décuple l'intérêt du jeu. Et si en plus vous affrontez d'autres joueurs, l'orgasme n'est pas loin... (non, faut tout de même pas rêver !). Le résultat final reste décevant. Encore une idée en or qui n'a pas su être exploitée.

Kika



▲ Les écrans vous permettent d'intervenir dans les conflits, de gérer vos vaisseaux et vos hommes.

De petites vidéos de vos interlocuteurs agrémentent les écrans d'information. ▶

+ La musique très space.
- Les missions répétitives.
- Sans carte3D, la galère.
- Une simulation trop limitée.

EN DEUX MOTS

Voilà un jeu qui aurait pu être excellent si le scénario avait été à la hauteur. Mais entre une simulation de la gestion d'une ONU spatiale plus que limitée et un mode arcade à la variété "misérable", on assiste à un naufrage uniquement sauvé par une adaptation remarquable du joystick Force Feed Back, pour ceux qui ont la chance d'en posséder un.





Mindscape fait fort. Après l'excellent Panzer Commander, ils ont remplacé Eidos dans l'édition du dernier logiciel du développeur Simis. Team Apache est un simulateur de vol nanti de quelques concepts originaux. Mêlant réalisme et action rapide, il va nous permettre de mener une force de l'ONU au combat.

Team Apache

Simulation de vol pour tout public et passionnés - PC CD-ROM

▲ Un appareil ennemi fait feu avec un Stinger que la CIA avait vendu à ce pays il y a quelques années, mais là je m'égare...

La première surprise que nous réserve Team Apache est qu'il nous met dans la peau d'un commandant de base avec toutes les responsabilités que ce poste implique. L'idée est pour le moins originale et plutôt cool, mais la difficulté induite est assez phénoménale. Votre base d'hélicos est, au cours d'une guerre, placée en dehors de la ligne de front et votre tache principale consiste à faire en sorte qu'elle y reste, malgré le dynamisme de la campagne qui pourra en décider autrement en amenant l'ennemi à votre porte en cas de défaites répétées. Pour éviter que cela ne se produise, il faut réussir de la meilleure façon possible les missions assignées et savoir gérer à la fois hommes et machines. Soit !

Au début de l'un des scénarios, on vous propose de recruter des hommes pour les assigner par la suite à des postes de pilotes et officiers d'armement. Pour vous conseiller dans ce choix difficile, on met à votre disposition des fiches signalétiques regroupant des informations sur chaque élément, comme son statut marital ou ses phobies en passant par les traditionnelles appréciations militaires. De cette sélection découlera non seulement la qualité et l'efficacité de votre escadron, mais aussi sa capacité à être opérationnel de manière permanente.

Le facteur qui pose le plus de problèmes et qui empêche une base aérienne de ressembler au village des Schtroumpfs avec toute la joie et la bonne humeur qui vont avec, est le coefficient de stress et de fatigue : lors d'une mission, les hommes utilisés se fatiguent et ont une certaine tendance à communiquer leur stress aux autres, à tel point que vos troupes seront de moins en moins efficaces, voleront avec imprudence et parfois même pèteront les plombs en tirant sur un allié par erreur, etc.

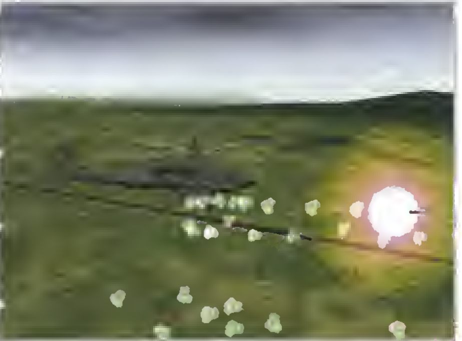




▲ Le cockpit virtuel, un modèle de clarté.

On se fout de notre gueule !

Comment ne pas parler du problème de la traduction lorsqu'on aborde Team Apache, puisque le gameplay de ce dernier est basé en partie sur la gestion d'une douzaine d'hommes que l'on entend causer en permanence à la radio au cours des missions. Donc, du coup on aurait pu penser qu'un certain soin aurait été apporté au doublage des voix. Bien au contraire, l'atrocité de ces dernières laisse à penser que le choix de «l'artiste» s'est porté sur le moins doué ou le moins cher de toute la meute de théâtreux au chômage qui profitent, telles des sangsues, des congés du spectacle.
Ah, il faut l'entendre ce pauvre garçon se démenant comme un blaireau pour tenter d'apporter une personnalité différente à tous les pilotes et officiers d'armement, à grand renfort d'imitations minables d'accents toulousains, alsaciens, et même de Johnny Halliday. On nage ici en plein cauchemar. Ça me rappelle les dessins animés moches et déplacés que l'on trouvait entre chaque scénario de Myth. Du coup, j'ai envie d'appeler au boycott de la version française de ce jeu que je vous conseille de toutes façons de vous procurer en version originale. Plus jamais ça !





▲ Le tir d'un Hellfire.

Pour éviter tous ces désastres, la seule solution est de savoir gérer le temps de repos de vos soldats, de les ménager en créant un roulement et de composer des couples pilote/tireur efficaces en fonction des affinités. Au cour du jeu, vous aurez aussi la possibilité de leur offrir des récompenses et de leur prodiguer quelques mots d'encouragement.

Les conditions de vol seront aussi déterminantes, les vols de nuit ou par mauvais temps avec peu de visibilité étant infiniment plus stressants pour l'équipage. Bien entendu, la réussite d'une mission sera tout autant déterminante pour le moral. L'hélico dont vous prendrez la tête n'échappera pas à la règle, et après avoir choisi le pilote et le tireur, vous vous apercevrez que vos capacités et vos talents seront limités par les compétences de ces soldats à l'intérieur desquels vous vous incarnerez. Contre toute attente, le système fonctionne fort bien et constitue l'un des intérêts majeurs du jeu.

Réparations et dégâts



Les équipages ne sont pas les seuls à souffrir de la fatigue : en effet, vous allez aussi devoir gérer une équipe de mécaniciens pour maintenir opérationnels vos 8 apaches. Là aussi, vous devrez les mettre au repos s'ils sont trop crevés, quitte à voler avec quelques parties de l'engin défectueuses, ou vous résoudre à tous les assigner sur la réparation d'une pièce particulièrement vitale. Dans le cas où toutes les réparations ne seraient pas effectuées à temps avant une mission, vous devrez soit laisser l'hélico au bercail s'il est trop endommagé, soit prendre le risque de l'intégrer dans votre formation, en sachant que les appareils se prennent par deux.

Les dégâts sur les appareils de Team Apache sont d'un réalisme à toute épreuve. Malgré le blindage très efficace de ces hélicoptères, vous vous trouverez souvent en face d'un impact d'obus qui modifiera votre façon de penser et de voler lors d'une mission. Bien entendu, vous pourrez perdre chacun de vos systèmes d'armement, mais en plus chaque élément atteint aura une certaine probabilité d'en affecter d'autres, d'une façon réaliste et dans certaines conditions : par exemple, si vous continuez à brusquer un appareil dont le rotor a été endommagé, vous risquez de détruire la transmission ou de modifier l'efficacité des commandes hydrauliques. Suivant le point d'impact d'une arme, il y a aussi une certaine probabilité que votre tireur se fasse tuer, une tache de sang sur la verrière avant en témoignant.





▲ Le moteur n'a pas peur d'afficher des cités de taille moyenne avec tous leurs bâtiments.

Terrain incroyable

Le moteur graphique gérant le terrain de Team Apache fait partie des meilleurs. Je vous passerai les commentaires soporifiques sur la beauté extraordinaire de l'appareil vu de l'extérieur ou des effets graphiques des explosions (somptueuses, les tirs de missiles et leurs impacts étant parfois du niveau d'Incoming), pour vous dire quelques mots sur le terrain, flanqué de centaines de petits hameaux, de villages, d'arbres, de routes où évoluent des véhicules (civils) et où se trouvent des cités majestueuses où on ira déloger le contrat à coups de canon ou bien se mettre momentanément à l'abri des tirs de missiles. Est-il besoin de



Premier concurrent sérieux d'Apache Longbow II. Team Apache inaugure un moteur graphique superbe et plein d'avenir.

Configuration

Team apache bénéficie d'une accélération sur les cartes Direct3D et 3Dfx, mais contrairement à d'autres jeux, le mode Direct3D est presque au niveau de son confrère. Le mode de jeu en 800 x 600 toutes options graphiques au maximum demeure fluide sur un P200 avec une 3Dfx 1 et 64 Mo de RAM, même lorsque le terrain est bien garni d'ennemis et de bâtiments. Un bel exemple d'optimisation du moteur.

Une ambiance de combat réaliste et prenante.



▲ Les tirs de roquettes Hydro se font souvent au jugé, au grand désespoir des civils présents dans le champ de tir.



▲ La vue du panneau bas du tableau de bord du pilote.



▲ Des colonnes ennemies évoluent et tentent de se dissimuler à nos regards indiscrets.



le préciser, on peut atterrir sur le toit des immeubles ou sur les pentes les plus accidentées, et à quelques centimètres du sol (et selon le type de terrain y compris l'eau), les pales soulèvent des amas de poussière . On le voit ici, les développeurs ont enfin compris qu'un simulateur d'hélicoptère se déroulant sur des étendues désertiques et sans constructions pour se dissimuler est aussi inutile qu'un cours d'aérobic pour Carlos (le comédien, pas le pote à Vergès).

Mais Team Apache nous offre, en sus des paysages, des variations météorologiques fort intéressantes. Non seulement certaines missions se déroulent la nuit, mais de plus la difficulté peut encore être accrue par un temps de chien, une pluie, un orage ou même une tempête de neige. L'apparence des cieux est elle aussi très changeante, allant de la simple nuée à l'amas nuageux le plus épais. Bien entendu, la bruine et la brume seront au rendez vous.

Le cockpit virtuel est une belle réussite. Pour en profiter à fond, il est nécessaire d'avoir un joystick muni d'un coolie hat. Plus qu'un gadget esthétique, il devient l'aide primordiale pour repérer les cibles et évoluer sans crainte de percuter un obstacle aérien ou terrestre. La vision de nuit, elle aussi, a profité de l'excellent travail des graphistes et colle à la réalité : la distance de vue varie selon la densité de l'air et les conditions météorologiques, et lorsqu'une explosion apparaît dans le champ de vision, le pilote est ébloui pendant une seconde avant que le casque commute l'intensification de lumière en polarité négative (pour ne plus être ébloui, justement).

Les effets sonores ne sont pas en reste. À part les communications radio des équipages, les terrains survolés bénéficient d'ambiances sonores que l'on peut entendre à condition de couper les moteurs (bruits citadins, oiseaux au-dessus de la jungle, etc.). Les bruits des tirs aident même à identifier le type d'arme qui vous en veut et celui des rotors de vos ailiers vous aident à déterminer où ils se trouvent lorsqu'ils sont placés hors de votre champ de vision.

L'intelligence artificielle des pilotes alliés fait plaisir à voir : non seulement ils volent d'une façon intelligente, tentant de se placer au mieux pour tirer, et essaient d'éviter toutes collisions dues à votre maladresse, mais de plus ils réagissent avec un certain feeling pour vous tirer des situations les plus dangereuses, et prennent des initiatives personnelles selon leur état de stress et de fatigue ou simplement leur humeur. Si par malheur l'un de vos appareils se fait abattre, la nuit venue (ou la même nuit), on vous offrira la possibilité de repartir en mission pour récupérer vos



hommes. Dans le cas contraire, vous pourrez en redemander d'autres au quartier général.

Ennemis

Les ennemis sont très semblables à ceux que l'on peut trouver dans Longbow II : colonnes de char, de "triples A", infanterie, nids de mitrailleuses, camps retranchés. Ils seront loin de rester immobiles, certains d'entre eux essayant de gagner en permanence de meilleurs positions pour faire feu ou s'abriter. Parfois d'un commun accord, tous les adversaires présents dans une zone se mettront à faire feu sur vous en tir croisé. Et seule l'habileté ou la chance pourront vous éviter d'exploser en plein vol

Tactiques et communications radio

Les communications radio et les formations sont des éléments primordiaux pour mener à la victoire : les premières demeurent dans un domaine classique avec des ordres de défense, d'attaque et tous les dérivés. Quant aux formations, elles sont déterminées avant le décollage. Mieux encore, un éditeur de formations nous permettra de personnaliser tout cela en fonction de la mission et du briefing, chaque groupe d'hélicoptères pouvant adopter, tels des footballeurs américains, différents types de positionnements alternatifs en cours de jeu selon les besoins. Mais contrairement à d'autres produits, les ailiers ne prendront pas l'alignement exact si cela est susceptible de les mettre en danger. Ici, la prudence prime souvent sur l'ordre donné.



▲ La représentation externe des appareils est somptueuse.






■ JOUABLE SUR **PENTIUM 64 MO RAM** ■ EDITEUR **MINDSCAPE**
■ DÉVELOPPEUR **SIMIS UK** ■ TEXTE ET VOIX **VF**

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	OUI
MODEM DIRECT	OUI

AH-64A

L'hélicoptère dont on va prendre les commandes n'est autre que la version "simple" de l'Apache Longbow popularisé par les jeux de Jane's. La version Longbow a été volontairement écartée, car ses différents systèmes de détection le rendaient moins intéressant pour un jeu d'équipe tel que Team Apache.
Conçu pour être capable de détruire n'importe quel tank lourd moderne, l'Apache est doté d'un canon de 30 millimètres, de roquettes Hydra et de missiles semi-guidés Hellfire d'une portée de six kilomètres. Son blindage, comportant des ensembles en carbone et kevlar, est capable de résister à la plupart des tirs, et sa structure permet à son équipage de survivre à une chute d'une trentaine de mètres en autorotation.
Pour en savoir plus, vous pouvez jeter un coup d'œil aux nombreuses pages consacrées à cet hélicoptère :
La page de Boeing au http://www.boeing.com/rotorcraft/military/ah64d/ah64d.htm
Historique, Systèmes d'armes, spécifications et diagrammes ou http://www-acala1.ria.army.mil/ACALA/sma/asa/aptac.htm#AH64A et ou http://www.gslink.com/~lee/history/apache.html

Modèle de vol

Le comportement en vol de l'Apache concurrence facilement les meilleurs simulations. Malgré le peu de commandes clavier dont s'encombre le jeu, le pilotage est très instinctif et assez facile à maîtriser pour le fanatique de Longbow II, qui y retrouvera tout de suite ses marques. La plupart des tâches fastidieuses du pilotage seront ici réduites à leur plus simple expression, grâce à leur prise en charge par les hommes présents à bord de l'appareil. Bien loin d'enlever du plaisir lors de la simulation, on en gagnera dans le feeling. Tout, y compris l'effet de sol (qui donne à l'Apache l'impression d'évoluer, juché sur un cousin d'air), est particulièrement bien rendu. Tout, vous dis-je, jusqu'aux impacts de missiles ennemis qui enverront votre appareil voltiger dans les airs si toutefois il n'est pas détruit sur le champ.

Seule déception, cette facilité de mise en œuvre se fait au détriment du système d'armement, qui est ici livré dans sa plus simple expression, à savoir acquérir un cible, tirer, etc. Mais bien loin d'entamer le réalisme, il renforce l'idée que c'est bien là la tâche de l'officier de tir, présent dans le cockpit.

Force Feedback

Contrairement à d'autres jeux où il ne constitue qu'un gros plus, l'utilisation du Force Feed Back de Microsoft avec Team Apache est un bonheur inoubliable, comparable à celui ressenti avec Nitro Riders (qui constituait jusqu'ici la référence à côté de FS98). On ne s'étonnera pas de ressentir les coups du canon ou les impacts d'obus sur la carlingue. Sont également présents les résistances de la voilure tournante dans l'air (suivant l'inclinaison, la vitesse relative et la force du vent) et même un changement dans le durcissement des commandes suivant l'effet de couple.

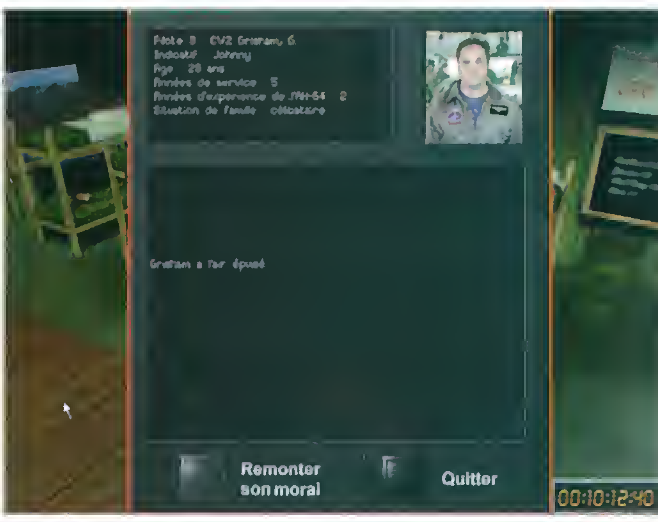
Éditeur de missions

Team Apache comprend aussi un éditeur de missions, un peu moins simple que celui de Panzer Commander, mais qui offre de nombreuses possibilités malgré l'absence notable d'un éditeur de cartes.

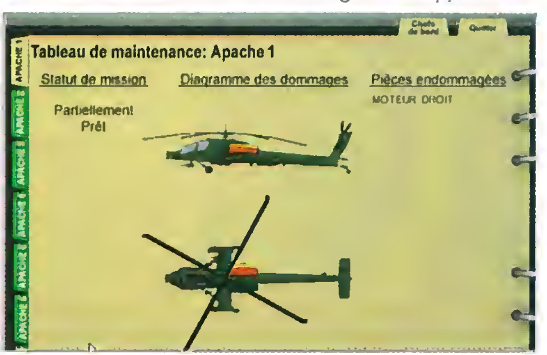
Bob Arctor

Le tableau des affectations. C'est ici que vous formerez le groupe au départ de chaque mission. ▼





▲ *Un de vos pilotes, un con puisque prénommé Johnny.*
Le tableau des dégâts des appareils. ▼



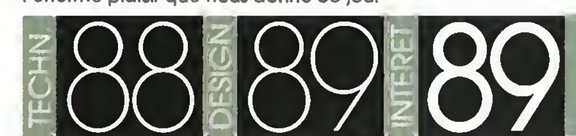
Le coup du "Certifié par"

De plus en plus de simulations de vol possèdent comme argument de vente le fait que les appareils et le modèle de vol ont été "validés" par un vrai pilote. Si cet argument dans le cas de grosses simulations comme FS98 n'est pas contestable, on peut en douter dans certains cas (F22 Raptor) ou alors remettre en question la sobriété du pilote utilisé comme conseiller ou sa connaissance des jeux vidéo. Dans le cas de Team Apache, il est difficile de mettre en doute les compétences de son producteur, Brian Walker, pilote d'Apache et vétéran de la guerre du Golfe qui, selon ses dires a "réussi à reproduire l'ambiance du combat dans un hélicoptère d'assaut". Après avoir vu le jeu, tout à coup, on n'a plus envie de critiquer.

- + Le moteur graphique, excellentissime.
- + La facilité de prise en main.
- + La gestion du personnel.
- − Seulement deux régions visitables dans les campagnes.
- − Les voix en français d'une qualité flirtant avec l'abominable.
- − Les dommages faits à l'Apache ne sont pas visibles de l'extérieur

EN DEUX MOTS

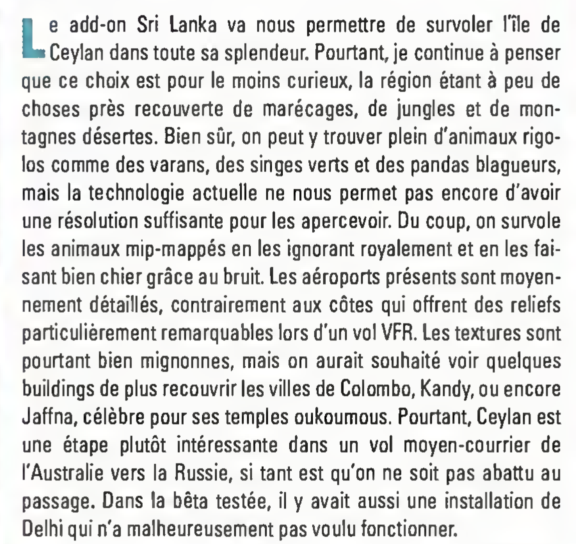
En définitive, Team Apache est un jeu quasi parfait. On pourrait néanmoins regretter que les systèmes d'armes ne soient pas plus détaillés. On ne trouve que deux campagnes, et, contrairement à Longbow, on ne peut prendre les commandes que d'un seul type d'hélico. Gros point noir, les dégâts ne sont pas ou peu visibles de l'extérieur de l'appareil. En fait, on pourrait trouver des tas d'autres points négatifs en cherchant bien, mais ils n'éclipsent en aucun cas l'énorme plaisir que nous donne ce jeu.



■ JOUABLE SUR PENTIUM 166 32 MO RAM ■ EDITEUR LAGO
■ DÉVELOPPEUR LAGO ■ TEXTE ET VOIX VO

Sri Lanka

Add-on Flight Simulator 98 pour tous publics et passionnés - PC CD-ROM



Le add-on Sri Lanka va nous permettre de survoler l'île de Ceylan dans toute sa splendeur. Pourtant, je continue à penser que ce choix est pour le moins curieux, la région étant à peu de choses près recouverte de marécages, de jungles et de montagnes désertes. Bien sûr, on peut y trouver plein d'animaux rigolos comme des varans, des singes verts et des pandas blagueurs, mais la technologie actuelle ne nous permet pas encore d'avoir une résolution suffisante pour les apercevoir. Du coup, on survole les animaux mip-mappés en les ignorant royalement et en les faisant bien chier grâce au bruit. Les aéroports présents sont moyennement détaillés, contrairement aux côtes qui offrent des reliefs particulièrement remarquables lors d'un vol VFR. Les textures sont pourtant bien mignonnes, mais on aurait souhaité voir quelques buildings de plus recouvrir les villes de Colombo, Kandy, ou encore Jaffna, célèbre pour ses temples oukoumous. Pourtant, Ceylan est une étape plutôt intéressante dans un vol moyen-courrier de l'Australie vers la Russie, si tant est qu'on ne soit pas abattu au passage. Dans la bêta testée, il y avait aussi une installation de Delhi qui n'a malheureusement pas voulu fonctionner.

Bob Arctor



▲ *La pauvreté de la campagne sri-lankaise fait grand peine à voir.*

+ Reliefs montagneux s'intégrant bien à l'ensemble.
- Textures trop floues au sol.
- Les villes sont un peu vides de bâtiments.

EN DEUX MOTS

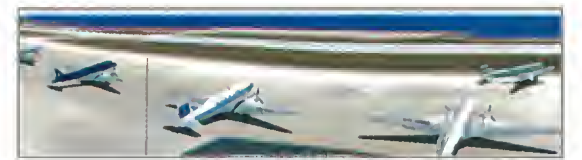
Le Sri Lanka est peut-être un superbe pays, mais cet add-on ne lui rend pas vraiment honneur. Dommage que Lago ne pense pas plutôt à développer des produits concernant l'Hexagone ou tout au moins à nous refaire un Europe II digne des scènes de l'Oavi.





■ JOUABLE SUR PENTIUM 166 32 MO RAM ■ EDITEUR LAGO
■ DÉVELOPPEUR LAGO ■ TEXTE ET VOIX VO

DC-3



Add-on Flight Simulator 98 pour tous publics et passionnés - PC CD-ROM





Le deuxième add-on du mois est beaucoup plus intéressant, puisqu'il concerne dans sa globalité un appareil mythique, le Douglas DC-3. Le DC-3, vous vous souvenez ? Non ? Honte à vous ! Cet appareil qui a connu une seconde carrière au cinéma ("Indiana jones II", les films avec Humphrey Bogart et autres œuvres des 30's) n'est autre que l'un des premiers avions de ligne qui donna ses lettres de noblesse à l'aviation civile et commerciale avec ses deux moteurs développant une puissance de 120 CV et un rayon d'action - chargé de 28 passagers - allant jusqu'à 1 700 kilomètres. Le DC-3 est aussi l'un des avions les plus utilisés sur Flight Simulator, et ce depuis FS5. On le trouve généralement au hit-parade des appareils les plus appréciés, aux côtés du 747-400 et du 767. Bien des modèles de DC-3 existent en freeware ainsi que des panels (dont certains vraiment superbes), mais cet add-on constitue le premier pack comprenant à la fois une dizaine d'appareils déclinés sous de nombreux modèles et compagnies, des panels orientés réalisme, des sons stéréo et une banque de données en HTML livrée avec de grosses vidéos et de nombreuses images.

Les panels livrés ne sont pas les plus beaux que l'on ait vus pour cet appareil ; par contre, ils collent indéniablement à la réalité. Certains nouveaux instruments font leur apparition, et le développeur s'est fendu de reflets sur quelques-uns d'entre eux. Ces derniers sont passés en revue de détails dans une documentation bien écrite à grand renfort de diagramme dans laquelle on trouve aussi toutes les procédures de décollage, de vol, de navigation et d'atterrissage. Chacun des modèles d'avions livrés bénéficie d'une grande précision historique : on y trouve notamment le "Que Sera Sera" de l'US Navy qui fut le premier avion à atterrir au pôle Sud. À ce titre, un petit scénario améliore le rendu de cette contrée pour le rendre conforme à la réalité historique. Pour compléter ce pack, on trouve une dizaine d'aventures mettant en scène l'avion dans des situations réalistes ainsi qu'un - on croit rêver - fond d'écran pour Windows.

Le responsable de ce megamix DC-3 n'est autre que Trevor Morson, journaleux online du site www.simflight.com.
Une partie de l'argent gagné avec la vente de ces CD-ROM sera reversée à un musée pour qu'il continue à entretenir un DC-3, ce qui est bien sympa, mais peut-on déduire cela de ses revenus imposables ?

Bob Arctor

+ Le choix de l'appareil : un avion mythique.
- Le choix de l'appareil : un avion à hélices.
- On aurait souhaité une véritable interface plutôt que des pages HT

EN DEUX MOTS

Plus qu'un pack, DC-3 est une belle réussite encyclopédique. On souhaiterait voir de telles initiatives se reproduire le plus souvent possible, et cette fois si possible pour des avions plus modernes. DC-3 est un petit must pour les amateurs de beaux add-on et de Flight Simulator 98.

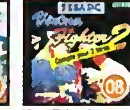




Vous pensez multimédia, bienvenue au Club !

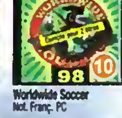
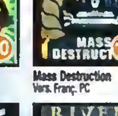
La solution pour acheter moins cher vos CD-ROM et Jeux pour Consoles



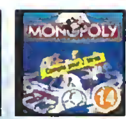
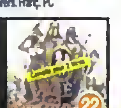









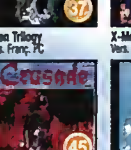
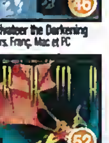
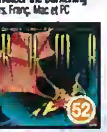
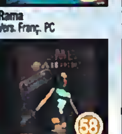
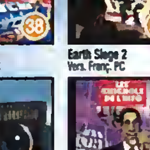



OFFRE EXCEPTIONNELLE



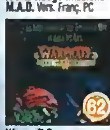
Offre valable jusqu'au 31/12/98















Pour en savoir plus sur le Club :

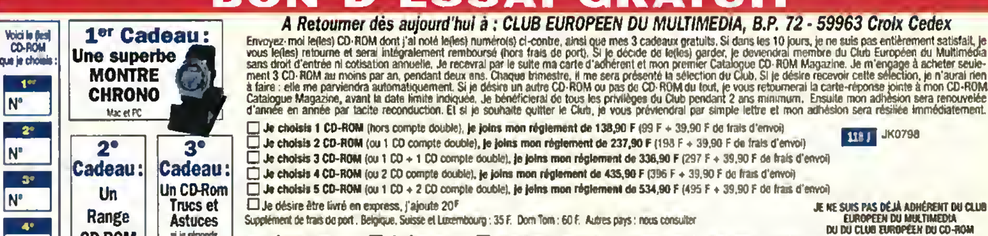
- PAR TELEPHONE : DE FRANCE 0 836 670 505 (1,49 F/mn)
- PAR TELEPHONE : DE L'ÉTRANGER 333 20 14 25 03
- PAR MINITEL : 3615 CECD (2,23 F/mn)
- PAR INTERNET : http://www.cdclub.com

3700 titres disponibles sur catalogue

Art & Musique · Culture · Education · Eveil · Jeux · Loisirs · Professionnel · Science & Nature

Profitez de cette offre et bénéficiez de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Un Catalogue de 148 pages couleur** chaque trimestre : des titres, des infos, des nouveautés...
- **Des CD-ROM Gratuits,** en accumulant des points cadeau !
- **Un choix exceptionnel** constamment réactualisé : 3700 titres présentés dans notre catalogue.
- **Toute la production multimédia française** + tous les "Best Sellers" américains !
- **Une garantie d'économie :** chaque CD-ROM acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix non adhérent), donne droit à une **réduction supplémentaire jusqu'à -10 %** sur un second CD-ROM.
- **Une livraison encore plus rapide** en commandant par **téléphone,** par **internet** ou par **Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**
- En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 CD-ROM au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers.



BON D'ESSAI GRATUIT

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex

Voici le (les) CD-ROM que je choisis : 1er N° / 2e N° / 3e N° / 4e N° / 5e N°

1er Cadeau : Une superbe MONTRE CHRONO Mac et PC

2e Cadeau : Un Range CD-ROM

3e Cadeau : Un CD-Rom Trucs et Astuces si je réponds sous 8 jours

Je possède un ☐ Mac ☐ PC

Je possède un modem : ☐ Oui ☐ Non

Nous n'acceptons qu'une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de commande sans règlement ni signature. Le Club Européen de Multimedia se réserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou rature. Cette offre est valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 31/12/98. Photos non contractuelles.

Envoyez-moi le(les) CD-ROM dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mes 3 cadeaux gratuits. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue CD-ROM Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 CD-ROM au moins par an, pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire recevoir cette sélection, je n'aurai rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre CD-ROM ou pas de CD-ROM du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon CD-ROM Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

- ☐ **Je choisis 1 CD-ROM** (hors compte double), **je joins mon règlement de 138,90 F** (99 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 2 CD-ROM** (ou 1 CD compte double), **je joins mon règlement de 237,90 F** (198 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 3 CD-ROM** (ou 1 CD + 1 CD compte double), **je joins mon règlement de 336,90 F** (297 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 4 CD-ROM** (ou 2 CD compte double), **je joins mon règlement de 435,90 F** (396 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 5 CD-ROM** (ou 1 CD + 2 CD compte double), **je joins mon règlement de 534,90 F** (495 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20F

Supplément de frais de port. Belgique, Suisse et Luxembourg : 35 F. Dom Tom : 60 F. Autres pays : nous consulter

118 J JK0798

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA DU DU CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (*) Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia

☐ CB N° ________ Expire le ____

☐ Avec ma Carte "4 Étoiles" N° ________

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.

Nom ________ Prénom ________

Né(e) le ________ Tél ________

Adresse ________

Code Postal ________ Ville ________

Date ________

Signature obligatoire

Pour les mineurs, celle des parents ou tuteur.

Conformément à la loi Informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse sus-mentionnée.

Multimédia Concept International - RCS Roubaix-Tourcoing B 413 579 179 - SNC au capital de 100 000 F - 245 Rue Jean Jaurès 59491 Villeneuve d'Ascq - Tél : 0.836.670.505

CAP

Avec Sentinel Returns, le temps est venu de retrouver les bon vieux gameplay d'antan. Avec un peu de chance, si la mayonnaise arrive à prendre, on pourrait même voir redébarquer plus tard nos bon vieux Midwinter et Carrier Command.



Sentinel Returns

Réflexion/action pour tout public et fans de vieux jeux - PC CD-Rom

L'interface, glauque à souhait. ▲



La sentinelle dans toute son indicible splendeur. ▼

Ouf, il est arrivé et il aura mis douze ans. De quoi je parle ? Ben de Sentinel Returns, bien sûr. L'histoire de Sentinel remonte aux temps de ces machines désormais mortes et quasiment oubliées répondant aux doux noms d'Acorn BBC, CBM 64, Spectrum, Atari ST et même Amiga. Pour beaucoup de gens, ce jeu, sorti en 1985, constituait le premier titre dont l'action se déroulait dans un semblant de monde virtuel. Bien des années plus tard, un passionné ayant fini par deux fois les 10 000 niveaux du jeu original commença à harceler son auteur, Geoff Crammond, afin qu'il en fasse une suite. Ce dernier ne semblant pas tellement pressé, le fan en question décida de s'y coller comme un grand et de nous ressortir ce grand hit du placard remis au goût du jour, pour notre plus grand plaisir.

Principe de jeu

Dans un monde faiblement texturé aux contours polygonaux, une sentinelle veille, régnant en maître incontesté sur des terrains peuplés d'arbres étranges, de rochers, et se nourrissant de leur énergie comme un vampire. Seul hic, pour une raison restée inconnue à ce jour (et ce y compris dans l'esprit de Geoff Crammond, l'auteur du jeu), vous êtes propulsé dans ce monde sous la forme d'un "robot". Ce dernier, ne possédant ni bras ni jambes, se déplace en générant un clone à un endroit qu'il désigne et en s'y téléportant. Mais tous ces déplacements coûtent de l'énergie et la seule possiblité pour en récupérer est d'absorber celle que contient votre ancienne coquille ou d'autres objets présents dans votre ligne de vue. Mais pour ce faire, il y a deux conditions : l'une est que vous puissiez voir l'objet dans sa quasi-intégralité, l'autre est qu'il soit situé au même niveau que vous, voire plus bas. Le seul moyen de vous élever sur le terrain, sur le plan de la hauteur, est de construire des rochers où viendra se jucher le robot où vous vous téléporterez. Mais pendant que vous vous interrogez sur la meilleure manière de passer du point A au point B en faisant le plus d'économies possibles, la Sentinelle ne reste pas inactive et balaye lentement le terrain, tel un phare géant, de son regard circulaire absorbant tout ce qu'elle ne connaît pas et faisant régresser chaque forme qu'elle touche de son rayon. Bien sûr, vous n'y échapperez pas et le seul moyen de vivre sera la fuite dans un recoin à l'abri de ce monstre qui est sur l'endroit le plus élevé du terrain. Votre seul recours est d'arriver à vous hisser à la même hauteur et de l'absorber, ce qui vous permet de passer au niveau suivant (et même de sauter quelques niveaux si vous avez un surcroît d'énergie). Cette dernière possibilité est d'ailleurs plutôt intéressante puisqu'elle permet, entre autres, de revenir en arrière, juste avant un terrain posant trop de problèmes afin de passer par-dessus.

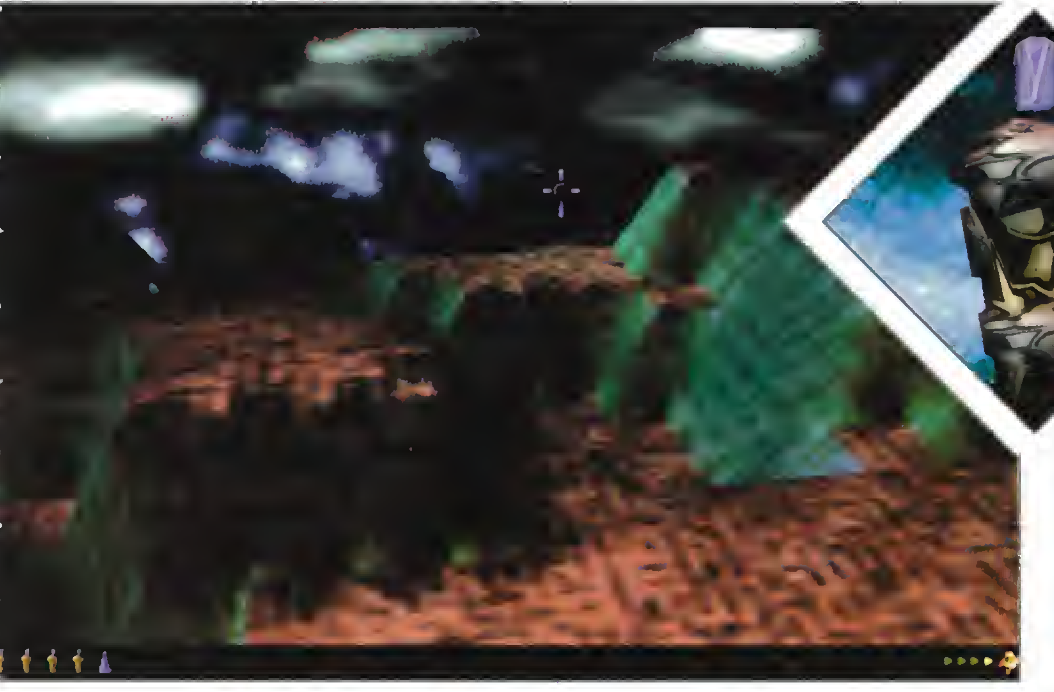
L'une des expériences les plus extraordinaires qu'offre Sentinel est la sensation de panique et d'affolement qui s'empare de nous lorsque la sentinelle ou l'un de ses sbires pose son regard inquiétant et passablement désintégrateur sur nous. Au fur et à mesure que notre énergie est absorbée pour se retrouver dans la glotte de la bête, on se met à faire n'importe quoi, comme gâcher l'énergie restante à créer des arbres au mauvais endroit, à bâtir





▲ Le robot dans lequel vous allez vous projeter est juché sur des roches.

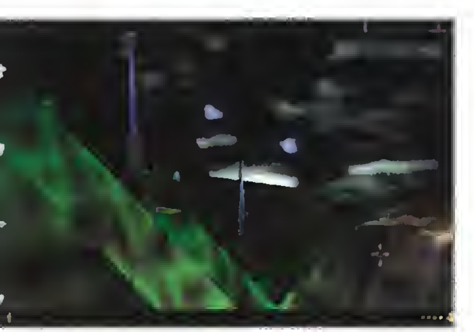
■ JOUABLE SUR **PENTIUM 200 32 MO RAM** ■ EDITEUR **PSYGNOSIS** ■ DÉVELOPPEUR **NO NAMES GB**
■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **2 EN RESEAU**



Un gameplay vraiment original venu du fond des âges.



▲ *Les paysages chaotiques sont de plus en plus escarpés.*



▲ *Contrairement aux apparences, ces tentacules sont en fait des arbres.*



▲ *Au début de chaque niveau, vous pouvez visualiser le terrain sur lequel vous allez atterrir.*

des robots n'importe où, et à crever comme un Versaillais pris sous le feu d'un sans-culotte.

Design

Les effectifs de graphistes de No Name Games ont fait un bon boulot de lifting en se payant même le luxe de lui offrir un ravalement sans altérer son apparence originale. La sentinelle est maintenant devenue une sorte de pot-pourri entre une colonne grecque de type corinthien, un serpent et une horloge droite, renforçant en moi l'idée que la sentinelle ferait un meuble minable dans mon salon Empire.

On pourrait cependant reprocher une certaine pauvreté aux textures recouvrant le terrain, plus particulièrement déclinées à la sauce mip mappée, mais qui, en comparaison avec les mondes de damiers du jeu original, sont quand même bienvenues. Pareillement, on déplore une légère carence quant aux effets graphiques qui n'existent que lors de l'absorption d'objets, lors passage à un niveau suivant, ou quand le curseur qui se balade sur le terrain éclaire d'une faible lueur la zone visée. Les graphismes et les tons de l'ensemble changent toutefois suivant le type de monde dans lequel on se trouve (eau, air, feu, etc.), pour éviter une certaine lassitude. Malheureusement, le mode de jeu, sans l'aide de cartes accélératrices, ne bénéficie pas de la même esthétique : le jeu est lent et ce, même sur un P200, et les graphismes sont pixellisés de chez pixel, nous rappelant en cela l'adaptation de Wipeout 2097 sur PC.

L'écran principal, celui sur lequel on choisit le niveau, est un bel exemple de design d'interface : une longue spirale représentant les 600 mondes défile sous un curseur pour s'arrêter sur celui choisi comme une roue de la fortune un peu glauque. Glauque parce qu'à ce moment précis, on s'aperçoit que les mondes en question sont contenus dans une espèce de fœtus alien qui tressaute au moment où une seringue vient à le piquer pour vous injecter à l'intérieur. Ici, monsieur, on fait dans le déjanté, mais du même coup dans l'inédit.

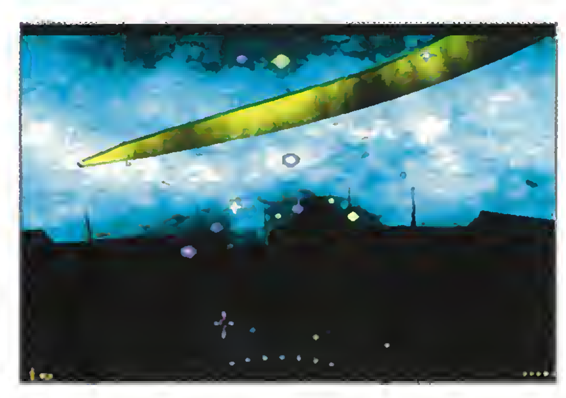
Musique

Comme déjà dit dans la preview du mois dernier, la lourde tâche de créer une ambiance musicale inquiétante et mystérieuse à été confiée au réalisateur de films, John Carpenter, qui n'a jamais rechigné à se coller à son synthé de type... euh dis, Iansolo, il pouvait avoir quoi comme synthé il y a dix ans Carpenter ? Un quoi ? Jupiter 8. Ah bien. La dizaine de plages musicales que le réalisateur de "New York 1997" et "Halloween" a composées est du meilleur tenant, probablement ce qu'il a fait de mieux ces derniers temps et pour une fois je n'ai pas honte d'affirmer que l'efficacité de cette musique est pour beaucoup dans l'ambiance du jeu, non vraiment j'ai pas honte du tout.

Durée de vie

L'une des questions principales que l'on peut se poser est : mais au bout de combien de temps serons-nous lassés de nous balader dans un univers en 3D claustro en absorbant l'énergie d'arbres qui ne nous ont rien fait. Bien entendu, il est tentant d'affirmer que l'élite s'y retrouvera et que Dieu y reconnaîtra les siens mais bon, reste que Sentinel c'est quand même 600 niveaux assez semblables où très peu d'éléments nouveaux sont susceptibles d'apparaître au fil de l'excursion. Eh bien, pour avoir passé une cinquantaine de niveaux sans m'être laissé gagner une seule fois par l'ennui, tout laisse penser que la difficulté croissante, qui est remarquablement régulée, transforme peu à peu la gentille balade champêtre en cauchemar angoissant chaque fois que l'on s'aventure dans une zone un peu découverte. Pour ma part, la magie de ce gameplay hors du commun m'a de nouveau happé aussi simplement qu'il l'avait fait il y a de cela dix ans et au bout de trente niveaux, je recommençai à me poser d'angoissantes questions sur ma santé mentale et ma sexualité, et à me gaver de Xanax comme des Cachou en alternant avec du Librium, pour changer.

Bob Arctor



+ La musique : du très grand Carpenter
+ Le concept original est très prenant
- Risque de lassitude rapide chez le néaphyte
- Made sans carte 3D pas bien beau

EN DEUX MOTS

Malgré le fait que beaucoup d'efforts graphiques aient pu être faits au niveau des textures et du made sans carte 3D, Sentinel Returns nous replonge quelque douze ans plus tôt et invite le joueur qui s'y laissera prendre dans le monde merveilleux des gameplays vraiment originaux et prenants.



Tests Bref



Adidas Power Soccer 98

Foutebol pour tous joueurs - PC CD-Rom



Adidas Power Soccer, premier du nom, sorti au début de l'année, était tout simplement misérable. Cette version 98 est développée par une équipe parisienne qui entendait bien laver l'affront à grands coups de crampons glide et de direct3D dans la gueule. Graphiquement, le jeu n'est pas joli-joli mais il tient la route : la Motion Capture est de bonne facture et surtout, ça va vite. En plus, côté options, c'est royal : Adidas Power Soccer 98 propose de jouer aussi bien les championnats de D1 (11 pays représentés), que les différentes compétitions internationales (Coupe du Monde 98, coupes européennes, sud-américaines, africaines, etc.).
Le hic dans tout ça, c'est le gameplay. Le jeu a beau proposer quatre vues différentes, pas une d'entre elles n'est réellement confortable : même la vue la plus simple (de côté) est perturbée par des mouvements de caméra superflus. Par ailleurs, même en mode arcade, le contrôle de la balle est un exercice extrêmement pénible : que celle-ci ne reste pas systématiquement collée au pied du fouteboleur, soit, mais qu'on la perde aussi souvent en courant en ligne droite, c'est un peu exagéré. Bref, il y a là un mauvais équilibrage entre "réalisme" et jouabilité, qui s'ajoute à de gros problèmes dans la sélection automatique du joueur le plus proche et dans le comportement du goal. Au total, c'est mieux qu'il y a quatre mois, bien mieux, mais c'est pas encore ça, du tout. Ivan le fou

JOUABLE SUR
PENTIUM 166 16 MO RAM
PADDLE INDISPENSABLE
ÉDITEUR PSYGNOSIS
DÉVELOPPEUR SHEN
TEXTE ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS 4





The House of Dead

Arcade pour tout joueur - PC CD-ROM

Sega développe, sur PC, un jeu extrêmement connu en salle d'arcade. The House of Dead vous met dans la peau d'un détective qui doit éliminer des monstres pour délivrer sa bien-aimée et quelques chercheurs. Vous n'avez qu'à viser, tirer et recharger pour dégommer des monstres sortis tout droit d'un extrait de "La nuit des morts-vivants". Plus comique que terrifiant (on y trouve même des grenouilles mangeuses d'hommes), ce jeu est censé vous faire connaître le grand frisson. On comprend son succès en salle d'arcade, où son utilisation avec une arme le rend marrant. Mais sur PC, son intérêt est vite limité, même si un effort a été fait pour l'adapter aux cartes 3D. Kika



JOUABLE SUR P100
16 MO RAM
ÉDITEUR SEGA
DÉVELOPPEUR SEGA
TEXTES ET VOIX VO
NBRE DE JOUEURS 1

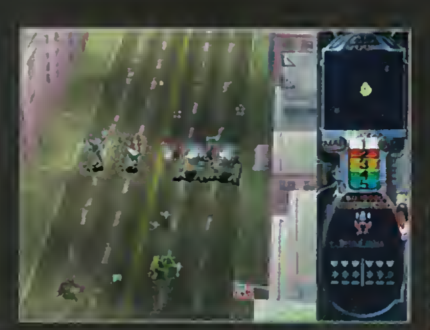


Wargames

Stratégie/Temps réel pour on ne sait trop qui - PC CD-Rom

Quel rapport entre ce jeu et le film de John Badham ? Il doit être possible d'en trouver un, à condition cependant de faire montre d'une mauvaise foi surnaturelle. Ce Wargames-là est un jeu de stratégie/temps réel en 3D qui n'a pas grand-chose pour lui. Enumérons les points positifs : 1) La carte tourne très vite sur elle-même. Bien. Voilà pour les points positifs. De l'autre côté de la balance : les missions sont sans intérêt et laborieuses. L'intelligence artificielle fait peine à voir ; avec ses fantassins qui ne bougent pas et se laissent écraser sous les chars, ses unités qui ne réagissent pas alors qu'on attaque devant elles un de leur bâtiments. Un zoom est proposé, mais dont l'échelle est inintéressante puisque, si on peut zoomer jusqu'à ce qu'une unité occupe un bon bout de l'écran... oh, c'est beau... le zoom le plus large reste trop serré pour être utile. Le tout est passablement laid, mais surtout très gavant. A noter, la présence surréaliste d'unités Hackers qui piratent des banques perdues dans les collines pour en extraire de l'argent. monsieur pomme de terre

JOUABLE SUR PENTIUM 166
ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉV. INTERACTIVE STUDIOS
TEXTE ET VOIX VF



TECHN. 60 DESIGN 60 INTERET 55

Roland Garros 98

Tennis pour tous joueurs - PC CD-Rom

On avait bien aimé Roland Garros 97. Dans le désert des jeux de tennis de l'époque, il nous avait agréablement surpris avec son graphisme sympa et une jouabilité honorable. Avec cette mouture 98, Microfolie's a pété les plombs. Roland Garros 98 sent carrément l'arnaque. À moins d'une grosse config (PII et carte accélérée), il s'avère saccadé et le scrolling est pitoyable sur une 3Dfx. Faut dire qu'ils ont tout misé sur le graphisme. Les courts sont très détaillés et les mouvements des joueurs, motion-capturés comme il se doit, sont bien plus réalistes que Great Courts III. Mais ça ne nous impressionnera que quelques minutes. Ça rame, ça rame, ça rame. On essaye alors sur un PII avec Voodoo 2. Pas d'bol, RG 98 plante sur Voodoo 2. Contactés par téléphone, les développeurs n'ont pas daigné nous rappeler. Deux patchs (un normal et un pour la Voodoo 2) sont malgré tout disponibles sur leur site: www.microfolies.com. Apparemment, ils ont préféré sortir le jeu buggé, histoire de profiter du support médiatique du tournoi et contenter les sponsors (cinq pubs par écran minimum). Belle mentalité ! En attendant Yannick Noah Great Courts III s'avère plus fun et jouable. Bref le choix est tout fait. Iansolo



JOUABLE SUR
PENTIUM 200 32 MO
ÉDITEUR MICROFOLIE'S
DÉVELOPPEUR RUNN
SOFTWARE FRANCE
TEXTE ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS 1 À 4

BUDGET

PAR WANDA

Avis aux joueurs ne possédant pas de fortune personnelle

Je sais, c'est dur de passer des heures à rêver sur toutes les merveilles d'Atlanta pour finir sa course sur cette page. Même moi, qui ai toujours été fière de ma rubrique Petits prix, j'avoue avoir du mal aujourd'hui à remettre les pieds sur terre. Et pourtant, même si ça fait du mal, il faut être réaliste : si vous avez une bécane genre Pentium 166 et 3Dfx, c'est ici que vous trouverez les jeux qui tourneront le mieux chez vous. Sans même parler des jeux qu'on a vus à Atlanta, des gourmands de première mais qui ne devraient pas sortir avant la fin de l'année, regardez déjà les configs recommandées pour les jeux de ce mois-ci...

JOINT STRIKE FIGHTER

GAMME PREMIER COLLECTION D'EIDOS. 149 F. PENTIUM 133



Excellent simulateur de vol, plus orienté fun que réalisme, JSF sort des sentiers battus en proposant de piloter deux prototypes des forces de l'OTAN, le X35b de Lockheed Martin et le X32b de Boeing, au cours de quatre campagnes bien pourvues en redoutables ennemis. La prise en main est rapide pour les fans de EF2000 et le moteur 3D maison est magnifique. Un joli cocktail de fluidité, plaisir de jeu et beauté des décors et des avions.

SANDWARRIOR

GAMME COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT. 149 F. PENTIUM 166



Fantaisiste, léger et dépaysant, Sandwarrior est un joli compromis entre l'arcade et la simulation de vol. Sorti l'an dernier à pareille époque avec pas mal de titres très attendus, il est sans doute passé inaperçu auprès de la plupart d'entre vous. C'est dommage. Le pilotage est facile mais les missions requièrent pas mal de finesse. Et l'ambiance Stargate (SF + archéologie) ajoute au charme de ce soft.

CARMAGEDDON

GAMME REPLAY DE GT INTERACTIVE. 99 F. PENTIUM 166



A tous ceux qui aiment la violence des sports mécaniques, Carmageddon en donne encore un peu plus. On est certes un cran au-dessous d'Interstate' 76 dans la qualité de jeu. Mais le principe qui consiste à amasser des points en faisant des cartons sur les piétons est assez jubilatoire, dans le fond. Amoralité, sadisme et giclées d'hémoglobine au menu. Que les bonnes âmes ne crient pas au scandale : ce n'est qu'un jeu.

SHADOW WARRIOR

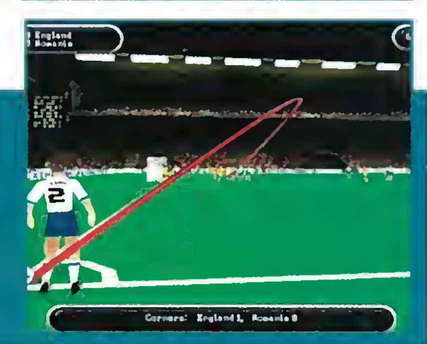
GAMME PREMIER COLLECTION D'EIDOS. 99 F. PENTIUM 100

Shadow Warrior ressemble à Duke Nukem 3D comme deux gouttes d'eau (normal, il utilise le même moteur), sauf qu'on y incarne un guerrier ninja et que la panoplie d'armes est différente. On retrouve la folie et l'humour de l'univers de DN3D, mais dans une ambiance beaucoup plus violente et gore. Malgré l'absence du jet-pack, le jeu en réseau est très équilibré et les nouvelles armes de contact permettent de splendides combats au corps à corps.



KICK OFF 98

GAMME COLLECTION CLASSIQUE D'UBI SOFT. 99 F. PENTIUM 166



Sorti un peu trop tôt pour profiter de la dynamique Coupe du Monde, Kick Off 98 revient en petit prix à peine cinq mois après sa sortie : un record ! Le jeu n'est pas excellent : IA très moyenne, persos grossiers, commentaires répétitifs... Tout le reste est pourtant présent : 3D, changements de caméras, contrôle sans reproche, création de coupes, possibilité de jouer jusqu'à quatre sur la même bécane, etc. A vous de voir jusqu'à quel point il vous faut un jeu de foot pour l'été.

NetN

Vous êtes un cyber freak techno branché. Vous jouez sur Internet. Vous vous êtes fait exploser à Total Annihilation, découper dans Jedi Knight, enfumer à Moto Racer, frager à Quake 2, nuker sur IRC, IRCcopiser sur #joystick. Bref, vous êtes trop surpuissant sauf que vous vous êtes fait dépouiller par France Télécom pour des performances pas toujours géniales. Alors, ces mois d'été sont une bonne occasion de découvrir ou redécouvrir une saine activité : le jeu en réseau local. Quelques bécanes ramenées à la maison par les copains, des cartes NE2000, un câble et des bouchons et à vous les parties multijoueurs sans lag et sans factures. Le Net, c'est bien, mais en attendant le câble, rien ne vaudra le réseau local pour s'éclater sans douleur et avec des perfs correctes. C'est trop cool les vacances !

IANSOLO

LES JOUEURS PARLENT AUX JOUEURS

Brainscan est un nouveau venu sur le Net qui ne se mouche pas du coude. Il prévoit rien moins que donner un coup de pied dans la fourmilière des jeux sur Internet, notamment en proposant un petit pager destiné exclusivement aux joueurs. La plupart des ligues de jeux online craquent sur lui. Alors, si vous ne voulez pas être en reste, allez vous procurer EGN. C'est là et pas ailleurs : http://www.entr.net.



TELEX

HOMEPAGE SIMULATEUR DE VOL

Sfx Man possède une page sur les simulateurs de vol très sympatoche, parlant plus particulièrement de produits tels que Flight Simulator 98. Sur Flight Unlimited II, on trouvera des aventures qu'il a faites lui-même comme un grand et des scénarios pour FS98 qu'il a aussi faits comme un grand. Au www.Mygale.org/~sfxmann

HOMEPAGE ULTIMA 9

Un site très intéressant traitant d'Ultima et d'Ultima Online. L'auteur, effrayé par ce que pourrait devenir Ultima 9 (ce qui semble se confirmer après le retour de l'E3 de nos envoyés spéciaux), a créé un groupe de discussion pour tenter de faire pression sur ceux qui veulent transformer ce jeu tant attendu en daube commerciale à la Tomb Raider de la même façon qu'ils avaient déjà fait Ultima 8 au http://perso.club-internet.fr/mils/main.html et http://www.mygale.org/08/mils/main.html

DUKE-TREK



Duke Nukem 3D a toujours été notre petit favori dans le jeu en réseau (bon, il est vrai qu'il a eu une certaine tendance à être détrôné par Total Annihilation). Sans vouloir sauter du coq à l'âne, mais si, un peu tout de même, je déteste Star Trek (Ndrc : c'est Bob Arctor qui le dis. Je sais, c'est pas beau de cafter), je passe d'ailleurs mes loisirs à me promener dans les conventions traitant de cet étron télévisuel en affirmant que Kirk pue de la gueule aux amateurs de la première série pour aller affirmer ensuite aux fans de Next Generation que Picard n'est qu'une lopette. Aussi, lorsque je tombe, au hasard de mes promenades, sur une page consacrée au Duke Trek, mon sang ne fait qu'un tour. Comme vous avez pu le deviner, il est en cours de développement et si le cœur vous en dit, vous pourrez vous aussi enfiler vos oreilles pointues et devenir bêta-testeur. Au http://duketrek.dukeworld.com/

EWS

GRATOS !, GRATOS !, GRATOS !



Bonne nouvelle pour tous les fanatiques de Shadow Warrior, le jeu de 3D Realms : Inferno Interactive vient de réaliser un add-on appelé The Last Warrior. Rien d'extraordinaire à cela si ce n'est que ce regroupement de développeurs a fait tout ce travail pour vos beaux yeux puisqu'ils l'ont placé gratuitement sur Internet. Eh oui, rien que ça. Download de toute urgence au :
http://inferno.3dportal.com/ ou au ftp://ftp.cdrom.com/pub/3drealms/sw/tc/lwarrior/lwv10.zip



TELEX

PAR MONTJOIE SEINE-SAINT-DENIS !

Une guilde à Starcraft ? Baf pas très original. Ce site m'a néanmoins fait pisser de rire tellement c'est débile. Le nom de la guilde : Ice. Leur mission : éradiquer les Ricains à Starcraft. Actuellement cinq membres recensés.
www.mygale.org/00/lifeaut/star/ice/index.htm

JEU EN RÉSEAU LOCAL MODE D'EMPLOI

Alors, bah, voilà. Vous aussi vous voudriez bien jouer en réseau local. Mais, NE2000, BNC, bouchon... kézako ? Pas de problème, Darkside vous a pondu un site où il explique tout ça en long et en large. Et hop c'est en français : http://www.chez.com/jeuxreseau/
Un autre site mais en anglais : http://www.si.hhs.nl/~v942388/lindex.html.

pasnet

Big Brother is watching you. Regardez la planète se regarder le nombril avec les Web Camera.

Gana & Bob Arctor

Artisanat



Visitez la page de la Webcam de Henry le Joaillier. Sous vos yeux ébahis à la vitesse supra luminique de 2 images par heure, vous pourrez le voir réaliser des petits chef-d'œuvre qui prendront forme devant vous comme par magie. Quel sacré boxon dans ton atelier Henry.
www.netctrl.com/henry/livecam.html

Ouebkam

Electrolux a fait de moi un homme heureux en installant une Webcam dans le frigo d'une famille suédoise www.electrolux.se/house/kitchen/fridge/real_fridge_cam/. Oui, j'ai bien dit suédoise, avec tous ce que ça implique. Parce que n'est pas suédois qui veut, il faut passer certain test vraiment pas fastoche que je me permets de vous soumettre.

Question 1 : Etes-vous blond(e) ?
☐ Oui ☐ Non

Question 2 : Pouvez-vous prononcer le mot Slürtski ?
☐ Oui ☐ Non

Question 3 : Pouvez-vous dormir dans un lit rempli de miettes de biscottes ?
☐ Oui ☐ Non

Si vous avez coché oui au moins une fois, vous êtes un peu suédois.
Si vous avez coché oui partout et que vous êtes une fille, vous pouvez m'émailer à gana@joystick.fr
Si vous avez coché non partout, vous n'êtes pas suédois pour le moment.

REAL FRIDGE CAM

JOYSTICK

lätt Yoggi

3 mètres papillon

La famille Brown est tellement fière de sa piscine qu'elle a braqué une Webcam dessus. Du coup, c'est un peu raté pour l'effet : la piscine est ridiculement petite, genre baignoire minable. A la limite, elle peut servir de bassin olympique pour grenouilles. En plus si ça se trouve, ils ne l'ont peut-être pas déclarée au Plan d'occupation des sols. Je vais écrire à leur mairie pour les dénoncer.
www.voiceover1.com/cambot.htm
Encore une piscine, mais publique celle-ci : au www.justsurfit.com/shooters/webcam.shtml



Caméra de plage

La plage de Venice, Californie, est un endroit mythique de la côte Ouest. Elle a vu la naissance des Doors, des premiers seins de Pamela Anderson et du culturisme. Avec un peu de bol, si c'est la saison (onze mois par an), on peut voir de jolis corps poilus et bien musclés, des filles nues, Flipper le dauphin ou (moins connu) Hervé le cachalot.
westland.net/beachcam/

TELEX

Le Pakistan, cet étrange pays aux turbons radioactifs. Les récents événements nous amènent à penser que la plupart des conflit de se siècle se dérouleront dans cette partie du monde. Voici le lien sur l'annuaire des webcams au Pakistan : www.comfm.fr/webcam/pk.html

Des millions de choux-fleurs vivent sur notre planète. Ils se sont déjà mêlé à notre société et nous les considérons comme des légumes de tous les jours. Mais il en est tout autrement ! Ces légumineuses proviennent en réalité de l'espace et ont comme intention première d'anhiler la planète terre.... perso.infonie.fr/jope/chou1.htm.

BATTLEZONE À LA PATCH

Le patch 1.3 sera bientôt disponible pour l'indispensable Battlezone. Au programme des réjouissances : deux nouvelles résolutions (800 X 600 et 1024 X 768), Mip Mapping et Triple Buffering, support de la double résolution pour les textures, option pour les grandes textures, effets de fumée et de poussière, meilleures explosions, cockpits améliorés, affichage du frame rate, Canon Flash réévalué... Plus quelques nouvelles cartes Stratégie et Deathmatch. Excellent, les gars, ça c'est du patch !

JOUER PAR MODEM

Alors là, Butagaz il a sa solution contre les problèmes de lag sur Internet : il suffit de jouer à deux par modem. Et puis au moins, par modem, y'en a qu'un seul qui paye ! Sur son site, vous pourrez trouver des joueurs classés par département et les jeux qui les branchent : http://www.mygale.org/05/butagaz/modem.html

AVIS À LA POPULATION !

Cela fait quelques années que l'on reçoit des chains letters nous avertissant de l'existence d'un virus (les penpal greetings et autres plaisanteries grotesques relayées par de gros niais) mais qui s'avère en fait être du flan. Le gag ne prend plus vraiment, sauf chez quelques connectés d'Infonie ou d'Aol mais à force de crier au loup... Malheureusement, certains individus, plus bêtes que d'autres mais pas forcément plus doués, ont réussi à créer un cheval de Troie, qui permet à toute personne possédant un certain programme et connaissant votre IP de s'introduire dans votre bécane et d'en prendre le contrôle. Tout ça pour vous afficher des messages débiles, lire votre courrier, effacer des trucs qui ne leur plaisent pas et parfois même, pour les plus crétins, vous formater le disque dur. Rigolez pas grassement, j'ai vu la chose à l'œuvre et je l'ai expérimentée moi-même.

SYMPTÔMES

Inutile de paniquer parce que Explorer plante plus souvent, parce que l'écran se freeze mystérieusement ou parce que vous avez un fond bleu avec une erreur vxd (ce serait plutôt un Nuke. Ou Windows...) . Laissez plutôt le doute venir lorsque votre notepad se lance de lui-même avec un message tapé par une main inconnue, lorsque des exécutables démarrent tout seuls ou quand des sons se font entendre sans raison. On peut aussi avoir de forts soupçons quand on s'aperçoit que l'on envoie des centaines de kilo-octets sur Internet alors qu'aucune autre application ne fonctionne.

À QUOI ÇA RESSEMBLE ?

Quels sont les signes prouvant une contamination ? Eh bien, tout d'abord, il faut savoir que ce cheval de Troie passe par les ports 5000 et 30300 de votre bécane et que l'exécutable fait soit 331k, soit 328k pour ce que l'on connaît, et qu'en se lançant, il affiche un message du type : "setup32.dll n'a pas été trouvé" (un message d'erreur par ailleurs assez anodin). Parfois, il peut être nommé "Dmsetup.exe". Le deuxième symptôme est la découverte de l'existence d'une nouvelle application qui vient se rajouter dans la fenêtre que l'on obtient en faisant control. Alt et del. Mschv32.dll est l'un de ces programmes incriminés, mais il peut avoir un autre nom et même exister en plusieurs parties.

OÙ ÇA S'ATTRAPE ?

Le plus souvent, le soft est distribué sur IRC dans des channels de hackers, de democoders, bref, dans tous les endroits où l'on trouve des poseurs et des vantards, ou encore par ICQ (à ce propos, il existe un soft qui permet à tout le monde de voir votre numéro d'IP sur ICQ et ce, même si vous l'avez dissimulé). Du coup, même si vous êtes "contaminés", vous pouvez quand même vous balader sur Internet en toute quiétude en évitant ces deux endroits (IRC et ICQ) ou tous ceux sur lesquels vous pourrez signaler votre présence et donner votre IP.

COMMENT NE PAS L'ATTRAPER ?

Evitez de vous faire envoyer des softs que vous ne connaissez pas (dans tous les cas, vérifiez leur taille), surtout par des inconnus. Si vous voyez s'afficher un message qui vous semble suspect lorsque vous lancez ces softs, déconnectez-vous cinq minutes pour vérifier. Sur IRC, refusez les DCC Send sauf si vous en êtes sûr à 100 %.

COMMENT VOUS EN DÉBARRASSER ?

C'est une manip un peu complexe. En gros, il faut aller dans la registry et rechercher la ligne appelant la ou les applications (cependant aux dernières nouvelles, une nouvelle version réinstallerait le cheval de Troie automatiquement), l'effacer ainsi que les programmes correspondants qui vont souvent se loger dans Windows/System. Ce n'est d'ailleurs pas une méthode sûre à 100 %. Vous pouvez aussi réinstaller à vos risques et périls une ancienne registry (notamment grâce à Winrescue livré sur ce CD-Rom) ou alors reformater votre PC dans un cas extrême. Mais en attendant de refaire tous vos backups, munissez-vous d'un Soft de type portfuck, port listener, Internet Maniac pour surveiller vos accès ou encore un firewall de type Conseal si vous êtes riche (la plupart de ces utilitaires se trouvent sur http://www.windows95.com).

SHOCKWAVE DE VACANCES

Quelques jeux shackwove bien rigolos au http://gamescene.com/somethingfishy/, ou http://www.nbc.com/tonightshow/laughs/jaws/index.html, ou encore ou http://gamescene.com/wallows/ pour bien profiter de l'été sur lo ploge pour peu que vous vous soyez ruinés en ordinateur portable pour ne pouvoir aborder que les jeux Java Script.

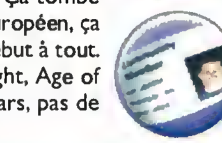




TORCHONS ET SERVIETTES




Ils sont bien gentils, les Américains, avec leur ladder de la mort, leur foutu Case's Ladder (http://www.igl.net) qui recueille de par le monde tous les joueurs en mal de reconnaissance ludique. Mais bon, on part avec un sérieux handicap, nous autres Froggies. Comment voulez-vous qu'on puisse rivaliser avec des gars qui ne paient pas le téléphone et qui en plus se connectent sur des serveurs locaux ? En se référençant sur un ladder européen, pardi ! Ça tombe bien, il vient de s'en ouvrir un : Multiplay UK. Le premier ladder européen, ça se fête, non ? Les jeux n'y sont pas encore légion mais il faut un début à tout. Et pis, il y a les meilleurs : Total Annihilation, Quake II, Jedi Knight, Age of Empires et Starcraft. Enfin, je veux dire les plus joués. Allez les gars, pas de fausse pudeur, allez vous inscrire sur http://www.multiplayuk.com !



Le 22 mai, sur le www.joystick.fr Microsoft et Joystick ont organisé un bêta-test autour de Urban Assault. Il y avait 200 places en tout et pour tout dans le World Wide Monde, dont 10 réservées pour le site Joystick. Voici donc la liste des heureux veinards, qui doivent donc être en train de jouer à Urban (enfin, s'ils sont un minimum sérieux, mmm ?) :

Nicolas Mauté, Mercier, Jean-Michel Bertho, Sam Marcelli, Gérald Tarmos, Stéphane Decool, Wissocq, Julien Calvet, Alain Echasserieau, Harald Wang.

Notre ami Alain Echasserieau, plus connu sous le nom de C15 sur le forum de Jay et qui d'ailleurs s'occupe de vous enregistrer en ce moment même, se fera un plaisir de nous faire un compte rendu, en septembre, de sa collaboration fructueuse avec Microsoft.

TELEX

Le site de Zeux se consacre à Screamer Rally :
http://www.overgame.com/sr/

Les bitumen ont encore frappé. Voici le site d'un lecteur qui s'inspire d'eux pour faire ses vidéos :
http://www.mygale.org/07/popo

Celui-ci est particulier de par la longueur du texte écrit mais ne croyez pas qu'il se la joue intellectuel ! Vous y découvrirez le fameux concours de bullet ouvert à tout le monde.
http://wwwperso.hol.fr/~brecou/

Dante est branché Quake II, Starcraft, Age et GTA. Il en parle sur son site au : http://www.mygale.org/05/dante/index.shtml

pasnet

Le gros lebowski



La technologie nous donne maintenant un accès à la vie privée de gens qui nous sont totalement inconnus. Le mode de vie de David Corson, 43 ans, vivant à Levistown, Utah, se rapproche de celui de l'asperge. Il fume comme un pompier, s'ennuie devant son ordinateur (on le devine jouant à la dame de pique) et baille sans cesse. On va essayer de monter un concours sur le thème «Que représente son tatouage ?» www.acsworld.net/~users/campage1/page2.html

Arnaque à la peluche

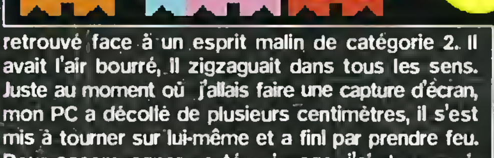


Est-ce un ours, est-ce un caniche, toute la rédaction est partagée face à ces images d'un animal en peluche en train de faire ses besoins juché sur des toilettes. Est-ce même vraiment une Webcam filmant un animal paralysé depuis plusieurs mois ou n'est-ce qu'une escroquerie d'un individu sans morale ? Faites-vous une opinion au www.primenet.com/~rstbear/biffi.html

PacMan est vivant


Images reconstitué d'après témoignage

Il est 04.53 du matin, et toujours rien, toujours pas le moindre spectre lumineux, pas un seul ectoplasme, même pas un poltergeist ou un petit esprit malin à se mettre sous la dent. En fait, je me serais même contenté d'un fantôme de vache. Pour passer le temps, je suis allé sur irc, et à 6.12, je me suis



retrouvé face à un esprit malin de catégorie 2. Il avait l'air bourré, il zigzaguait dans tous les sens. Juste au moment où j'allais faire une capture d'écran, mon PC a décollé de plusieurs centimètres, il s'est mis à tourner sur lui-même et a fini par prendre feu. Pour accompagner ce témoignage, j'ai donc moi-même habilement reconstitué la scène grâce à des techniques de masque sous Photoshop. www.fly-vision.org/sitelite/Houston/GhostWatcher/index.html

The GhostWatcher

Poisson mort



C'est un peu la honte de vous mettre une Webcam montrant un orque mais ça me rappelle «Sauvez Willy», le film, et qu'il faut que je trouve le petit garçon qui jouait si mal dedans pour lui mettre du verre pilé dans les yeux. La Webcam est noire ces jours-ci, peut-être que le poisson a crevé. www.discovery.com/area/keiko/whale1.4.html

MANKIND

Dans le faaabuleux numéro 93 de Joy, nous vous présentions Mankind, un jeu de conquête spatiale online en plein développement qui nous avait déjà drôlement emballés. Entre-temps les coyotes de Vibes ont continué de s'activer. Voici donc les toutes dernières news et images inédites en provenance de l'Empire.

IANSOLO







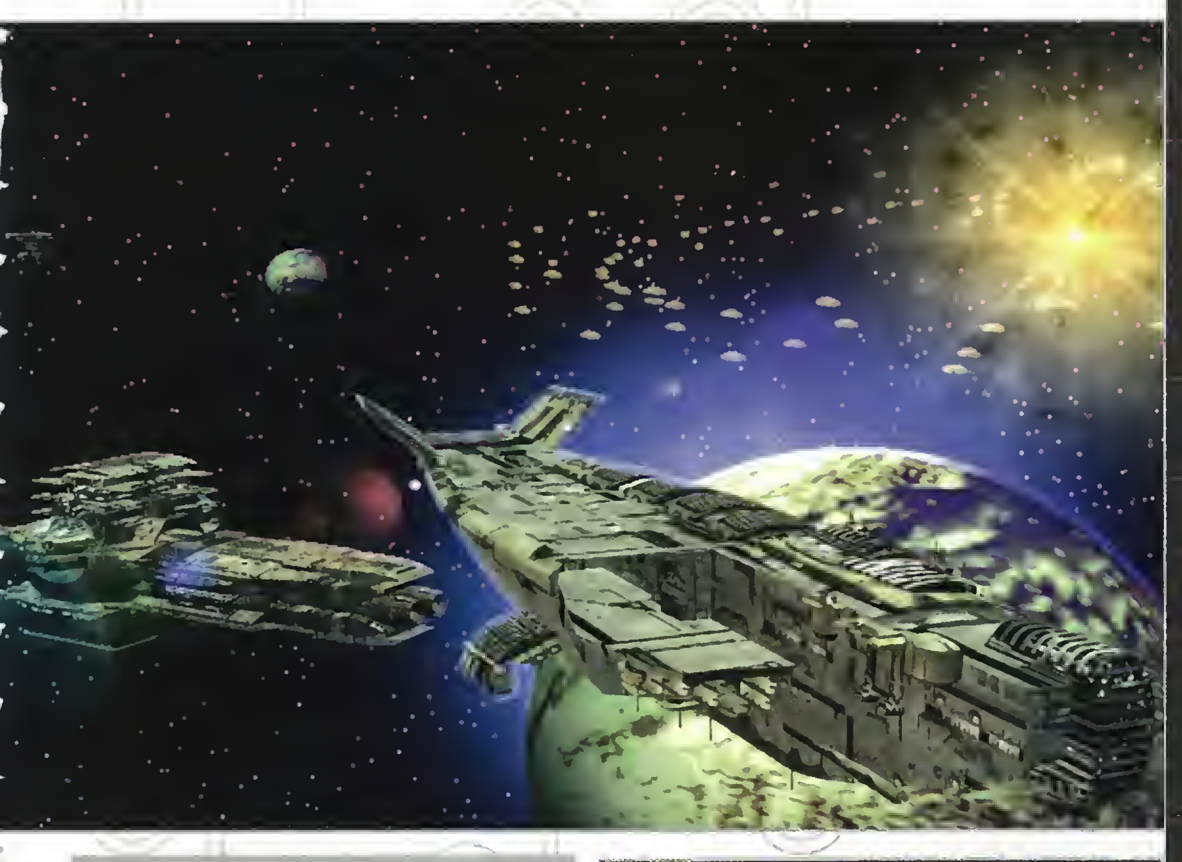
Les Français de Vibes ont beau développer leur jeu, ils restent à l'affût des nouveautés du marché. On les a même surpris en plein espionnage industriel dans les couloirs de l'E3. Faut dire que Mankind a suscité un grand engouement auprès de la communauté des joueurs de tous poils. Le site de Vibes (www.mankind.net sur lequel vous pouvez trouver des infos sur le jeu et vous inscrire au bêta-test) a enregistré des pointes records : 30 000 connexions en un week-end ! Du coup, Vibes se retrousse les manches plus que jamais. Ils prévoient même de recruter de nouveaux programmeurs pour intégrer leurs dernières idées.



FONDATION SUR LE NET

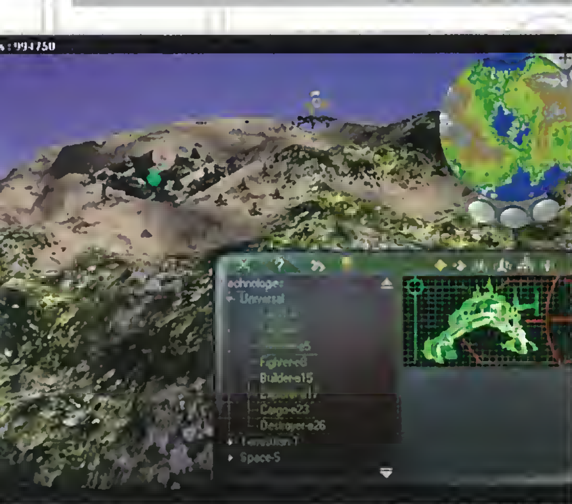
Mankind va nous transporter dans une galaxie de 900 millions de planètes. Un beau terrain de jeu vierge pour tous les aventuriers du Net que nous sommes. Dans Mankind, chacun sera libre de choisir sa carrière. Combattant à la solde de l'un des deux Empires, marchand, diplomate, administrateur, pirate… c'est vous qui voyez. Le jeu sera tout en 3D temps réel et on pourra aussi bien se battre en orbite que développer des activités plus constructives comme l'exploitation des ressources sur la surface des planètes. Mankind est prévu pour accueillir un nombre conséquent de joueurs et le système est suffisamment ouvert pour que de nouveaux modules viennent enrichir le programme au fil du temps. Bref, ça s'annonce passionnant.

Sur la version que nous avions vue la fois précédente, la modélisation des planètes n'était pas complètement finalisée. Vous pouvez constater sur les photos que les landscapes ont bien évolué. Il y a maintenant une plus grande diversité de textures et l'on peut voir des villes et des installations industrielles surgir de terre. On dispose d'une nouvelle vue caméra pour les planètes. C'est le travail sur le gameplay



qui a poussé Vibes à intégrer cette vue bien plus stratégique. Les engins sur les planètes ne sont pas encore désignés mais une flopée de nouveaux vaisseaux et structures viennent peupler les limbes de l'espace. Il y a maintenant deux laboratoires de recherche : un labo spatial et un labo terrestre. Les engins et stations y sont représentés en filaire. C'est là que l'on ira développer de nouvelles technologies pour devenir encore plus puissant (ou bien plus riche, ou plus parano, selon la psychologie du joueur). Pour exploiter ces inventions, on dispose désormais d'une usine spatiale et d'une usine terrestre. Enfin, on peut désormais exploiter des mines et extraire des ressources.
Bref ça bosse dur chez Vibes. Le plus cool c'est qu'on devrait bientôt pouvoir y jouer puisque la date de sortie est prévue pour septembre. Hmmm !

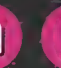
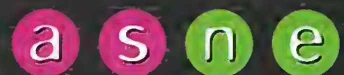
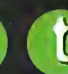




Un labo de recherche terrestre.



GENRE : STRATÉGIE GALACTIQUE ONLINE
DÉVELOPPEUR : VIBES
SORTIE PRÉVUE : SEPTEMBRE
BETA-TEST : WWW.MANKIND.NET



Meuh

La vache, cet animal terrifiant, peut être vue dans son milieu naturel grâce à cette Webcam. Parfois, on y voit un troupeau, parfois non. Au www.almaden.ibm.com/cs/cattlecam/ccam_live.html mais aussi au www.accsyst.com/cow.html

T2000

Pour le moment, le taxi le plus cyber que j'ai pris sur Paris c'est un break Peugeot 405. Le chauffeur a d'abord commencé par me prendre la tête en parlant politique. Très vite, il a compris que je ne répondrais que par des



the ULTIMATE taxi

«hmm» et des «mhh». Il a subitement mis une cassette dans son autoradio et a sorti un petit harmonica de sa poche. Je crois avoir reconnu «Thriller» de Michael Jackson, et une chanson de NTM. En fait, nous et les Américains, on n'a pas le même sens du cyber c'est tout. www.ultimatetaxi.com

lavette spatiale

La technologie de la Webcam nous permet maintenant de surveiller la navette spatiale américaine en permanence et entre deux explosions. De vagues rumeurs font état du fait que la navette que l'on aperçoit n'est qu'une maquette minable, un mobile fixé au plafond. Evidemment, ce ne sont que des rumeurs que les communistes essayent de nous faire gober.



A ceux-là, je n'ai qu'un mot à dire «Vesdiep !» 204.182.115.3/ShuttleCAM/ShuttleCAM.cgi

A.B.P.Workstation

Mais quel intérêt a donc la Webcam du www.cc.gatech.edu/gvu/people/Phd/wlw/newstuff/wlw-spy.html filmant deux stations de travail ? Indice n°1 : une fille y travaille. Indice n°2 : la caméra est fixée au plafond. Indice n°3 : elle a un bonnet D. Indice n°4 : elle fréquente le Bar «Chez Lili la Panthére».



TELEX-TELEX-TELEX-TELEX

- Dans le premier Pas Net, je vous avais donné une adresse pour écouter des radios sur le Net. Raspo (un mec d'irc), en a trouvé une meilleure www.comfm.fr/sites/rdirect/index.html
- La vie de château de deux abrutis vivant près d'une plage www.walk-net.net/mylife.shtm
- David est un con et il bosse dans un bureau de con : ranier.oact.hq.nasa.gov/staff/davecam.shtm
- Si vous n'êtes pas bourgeois, www.legratuit.com
- Pour tous les fans de cinéma, www.aint-it-cool-news.com/news/index.html est à visiter d'urgence, et pour ceux qui n'aiment pas le cinéma, eh bien je conseille www.yahoo.fr pour chercher autre chose.
- [illegible]_papa/ est un site qui répond aux questions les plus fréquemment posées par les enfants à leur père. Pourquoi le vent ? Pourquoi on fait des cauchemars ? Pourquoi j'ai la gerbe après une bonne cuite ? Pourquoi le poisson respire sous l'eau et pas le chat ? Pourquoi le chat il respire plus ? Pourquoi le monsieur il [illegible] tout [illegible] ?
- Un magasin en Suède où on peut jouer au vigile virtuel en cas de vol au www.comtech-data.se/quickcam.htm
- Pour à peine 500 francs, devenez l'heureux possesseur de l'objet le plus con du monde.

HERCULE ET XENA



http://www.play.net/simunet_public/hx/hxhome.asp
Xena aime Hercule et Hercule aime Xena mais dans nos séries bien aimées, jamais ils ne se rencontrent. Il a fallu que Simutronic les réunisse dans un RPG télévisuel pour qu'enfin, leur amour bourgeonne comme de l'acné sous nos yeux esbaudis. Ouahhh ! Que c'est beau l'Amour ! La grosse nageuse est-allemande et le blondinet à la pédale douce s'embrassent en différé pour nous faire ressentir tout le charme de ce jeu de rôles pas comme les autres. Seuls les mateurs pervers avec une carte de crédit pourront en profiter car Simutronic ne délivre pas le secret de ses héros gratuitement.



TELEX

HOMEPAGE QUAKE II

Le père Moonchild, graphiste ayant taffé sur Duke (oui, rien que ça), possède une page personnelle toute mignonne sur Quake II et ses skins exclusives. Bien entendu, il se la pète comme un ouf' en english avec des expressions branchées et tout le tintouin, mais ça vaut le détour : http://perso.infonie.fr/moonchild/

HOMEPAGE QUAKE II, ENCORE...

Dino, alias Kamikaze, est un passionné de 3D, de hardware et de Quake II, oui tout ça en même temps, à croire que ça puisse avoir un rapport. Sa homepage du http://www.mygale.org/00/sampa/principalsf.html vous en dira plus long à ce sujet.

TELEX

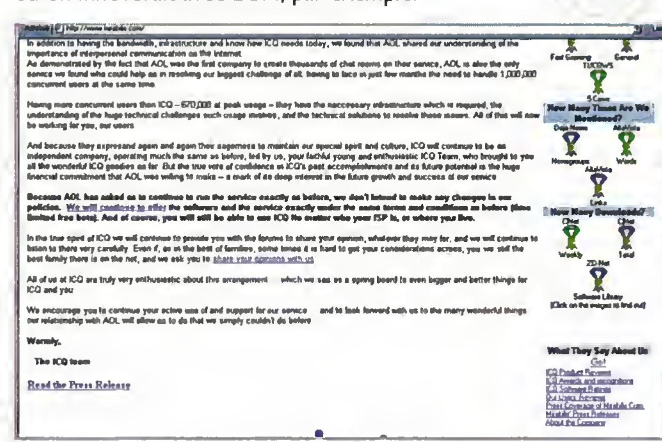
Fire Storm, qui avait longtemps œuvré pour la promotion d'Interstate'76 avec la Shadow Force, monte un nouveau site avec ses potes helvètes : Base Echo. Ce site se veut un rendez-vous francophone pour les joueurs online avec des tournois, des tableaux de scores… Les jeux présents sont : Jedi Knight, Mysteries of the Sith, I'76, Nitro Riders, Starcraft, Total Annihilation, Quake II, X-Wing vs TIE-Fighter, Heavy Gear, Battlezone. Rien que du beau monde !
http://www.home.ch/~spaw1592/echo/base_echo.htm

UNRIHILATED .COM

Unreal est un jeu plus que prometteur en réseau : supportant un grand nombre de joueurs, uniquement limité par la puissance des serveurs qui peuvent d'ailleurs être linkés entre eux, aussi ouverts sur les programmes externes que Quake II et apportant des possibilités inouïes, comme le fait de pouvoir voir quelle arme l'adversaire transporte. A ce propos, attendez-vous à lire un gros pavé à ce sujet dans notre prochaine rubrique. Mais en attendant, consolez-vous en allant sur le site de Unreal Nation qui est à Unreal ce que Annihilated.com est à Total Annihilation, le tout au http://www.unrealnation.com/info/multiplay.html

ICQ SE FAIT GREFFER DES AOL

Ça y est, c'est officiel, notre bien-aimé programme ICQ (http://www.mirabilis.com) s'est fait racheter par AOL. Alors, en plus de notre facture France Télécom bimensuelle, faudra-t-il rajouter au pot pour profiter de notre pager préféré ? Eh bien, ce n'est pas du tout sûr. AOL semble bien décidé à conserver l'esprit d'ICQ. Traduction : la gratuité totale. Aaahh, quel bonheur, c'est tellement rare de nos jours. De toute façon, s'ils le faisaient payer, on irait voir ailleurs, tiens. On se rabattrait sur le classique PowWow (http://www.powwow.com), ou on innoverait avec EGN, par exemple.



In addition to having the bandwidth, infrastructure and know how ICQ needs today, we found that AOL shared our understanding of the importance of interpersonal communication on the Internet.
As demonstrated by the fact that AOL was the first company to create thousands of chat rooms on their service, AOL is also the only service we found who could help us in resolving our biggest challenge of all: having to face in just few months the need to handle 1,000,000 concurrent users at the same time.

Having more concurrent users than ICQ – 670,000 at peak usage – they have the necessary infrastructure which is required, the understanding of the huge technical challenges such usage involves, and the technical solutions to resolve these issues. All of this will now be working for you, our users.

And because they expressed again and again their eagerness to maintain our special spirit and culture, ICQ will continue to be an independent company, operating much the same as before, led by us, your faithful young and enthusiastic ICQ Team, who brought to you all the wonderful ICQ goodies so far. But the true vote of confidence in ICQ's past accomplishments and its future potential is the huge financial commitment that AOL was willing to make – a mark of its deep interest in the future growth and success of our service.

Because AOL has asked us to continue to run the service exactly as before, we don't intend to make any changes in our policies. We will continue to offer the software and the service exactly under the same terms and conditions as before (free limited free beta). And of course, you will still be able to use ICQ no matter who your ISP is, or where you live.

In the true spirit of ICQ we will continue to provide you with the forums to share your opinion, whatever they may be, and we will continue to listen to them very carefully. Even if, as in the best of families, some times it is hard to get your considerations across, you are still the best family there is on the net, and we ask you to share your opinions with us.

All of us at ICQ are truly very enthusiastic about this arrangement which we see as a spring board to even bigger and better things for ICQ and you.

We encourage you to continue your active use of and support for our service and to look forward with us to the many wonderful things our relationship with AOL will allow us to do that we simply couldn't do before.

Warmly,

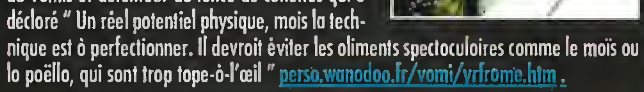
The ICQ team

Read the Press Release

TELEX

TOUT EST DIT...

Quand j'ai su qu'il existait une page sur le vomis, je suis tout de suite allé consulter notre spécialiste, Jah, maquettiste à Joystick, vice-champion du Brésil du vomis et détenteur du lancé de canettes qui a déclaré " Un réel potentiel physique, mais la technique est à perfectionner. Il devrait éviter les aliments spectaculaires comme le maïs ou la paëlla, qui sont trop tape-à-l'œil " perso.wanadoo.fr/vomi/vrfrome.htm .





GOUIN

Grâce à cette caméra braquée sur le Biodôme de Montréal (à ce propos est ce qu'un officier d'immigration de la Délégation française du Québec pourrait me contacter à la rédaction) nous offre de merveilleuses images de notre animal mascotte. Au www.montrealcom.com/fr-biodome.html



CYBERMYST



Adresse : http://www.alamak.com/game/
Les jeux de rôles textuels n'ont l'air de rien, mais en règle générale, ils se révèlent diablement intéressants. En voici un qui ne comporte que très peu d'éléments graphiques et ne s'adresse qu'à ceux qui baragouinent l'anglais, mais il a le mérite d'être gratuit, vous aurez donc le temps d'apprendre tout le vocabulaire médiéval !

ACQUIRE REALMS : URTAIN

Adresse : http://www.spiritwood.com/aquirerealms/
Voici un RPG plein de promesses qui préfère se cacher plutôt que de dévoiler ses oripeaux. Pas de screenshots à vous montrer mais une foultitude de renseignements qui vous les feront imaginer. Au stade pré-alpha, les concepteurs écoutent la moindre de vos idées mais ils ont déjà prévu une vingtaine de races, humanoïdes ou non, dont les personnages évolueront suivant un système complexe prenant en compte attribut, adresse et combats. Le joueur choisira dans un premier temps un certain nombre d'attributs parmi les quarante de base, puis, au fil de ses aventures, son entraînement et son apprentissage auprès de maîtres lui enseigneront de nouveaux tours. Bien entendu, magie et prêtrise de cercles différents proposeront chacun leur chemin vers la connaissance. Pour progresser, les quêtes seront obligatoires, seul ou à plusieurs suivant leur niveau. Les affrontements ne manqueront pas, surtout qu'apparemment, des guerres entre cités et races seront incluses dans le scénario. Voilà qui risque de mettre du piment dans une vie de héros trop monotone !



Joypad

Joypad

N° 77. Juillet-Août 1998

64 PlayStation Saturn Arcade

LA DREAMCAST DE SEGA

La console du renouveau

Trop fort

Les stars de l'e3

Metal Gear Solid Turok 2
Zelda 64 Banjo Kazooie Spyro
Tomb Raider III Extreme G2...

Encore plus fort

Heart of Darkness

Le bout du tunnel

Super fort

JOYPAD N° 77 • 49 FRANCS • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12.50 FS •

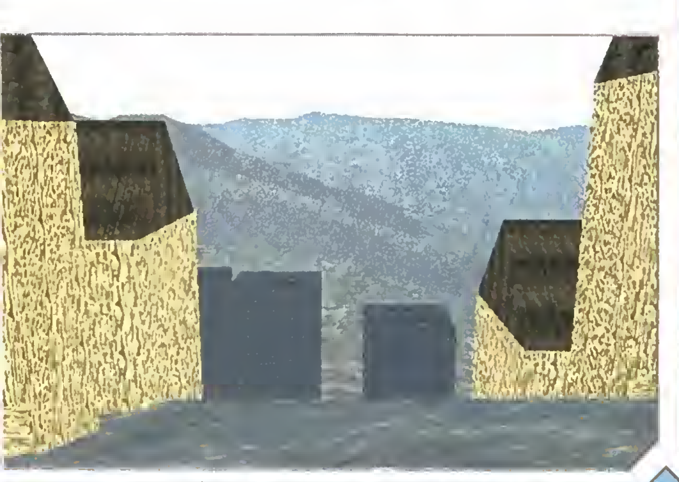
+ Son CD de démo PlayStation Vigilante 8 avec SKYROCK

PREMIER SUR LE RAP

THE AW PROJECT

The Awaking Project est un jeu de rôles online dans le genre Everquest. Développé par une petite boîte américaine (eh oui, une fois de plus, le jeu est réservé aux gens se débrouillant en anglais), il est en temps réel avec vue subjective à la première personne et décor 3D.

KIKA



Pour l'instant le monde semble un peu vide, mais les développeurs attendent vos suggestions pour commencer à vous monter de quoi ils sont capables.





Pour l'instant, le jeu en est au stade alpha de son développement. Le bêta-test gratuit est prévu pour cet hiver. Vous pouvez dès à présent jeter des coups d'œil réguliers pour ne pas louper les inscriptions.

Des centaines de monstres, d'objets et de sorts sont encore à l'études. Les développeurs n'attendent que vos idées pour les mettre en application. Déjà, de grandes lignes se dessinent : les joueurs auront une liberté totale. Ils pourront détruire tout ce qu'ils verront à l'écran : murs, arbres, animaux et même autres joueurs. Ah malheur, les PK seront autorisés ! Oui, mais divers moyens seront mis en place pour limiter leur influence. Des gardes protégeront les routes et les villes, vous pourrez donc appeler à l'aide. Il suffira de faire attention où vous mettez les pieds. Ensuite, un système de guilde sera possible, assurant protection et soutien à ses affiliés. Si vous vous faites tout de même tuer, chaque cité comporte un groupe de prêtres pouvant vous ramener à la vie. Mais alors vous perdez certaines caractéristiques. Ensuite, si vraiment vous êtes poursuivi par un malade, une grande chasse à l'homme sera organisée. Du côté des PK, la vie ne sera pas rose. Leur réputation les empêchera de pénétrer dans les villes et ils seront impitoyablement pourchassés par les gardes. Mais si leurs finances sont importantes, ils pourront créer leur propre ville et édicter leur loi (Ndrc : Mhhh, ça rappelle ce qu'on disait de Ultima Online. Les PK joueront avec un perso clean qui se chargera de faire les courses à leur place et ça ne changera rien).

Pour l'instant, 8 races et 6 classes sont prévues. Mais très vite, lors du test, de nouvelles races et classes seront intégrées avec la possibilité de créer sa propre classe. Les attributs de base d'un personnage seront au nombre de 6-8, à choisir parmi 30-50. Sept cercles de magie permettront d'accéder à des sorts de plus en plus puissants, qui ne connaîtront comme limite que la puissance et les connaissances du joueur. Vous les apprendrez en temps réel. Du coup, un sort comme le celui de lumière prendra 1 jour dans la vie d'une créature, le sort faim, 2 jours et ainsi de suite. L'interaction semble le maître-mot de ce jeu de rôles, une interaction présente à chaque pas, qui entraînera la destruction des personnages joueurs et non joueurs. Mais de la même manière, tout peut être créé. Ainsi rien ne vous empêche d'inventer votre système économique dans ce monde, ou de développer votre chaîne de magasins. Ça va être dur d'attendre la fin de l'année pour y jouer !

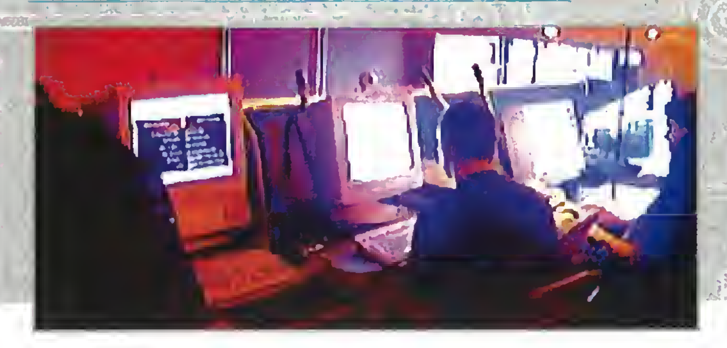
ADRESSE :
HTTP://WWW.DTCOMPUTERS.COM/AWAKEN

AKING

LE NET À LA MODE BELGE

Nos amis les Belges ne restent pas sourds aux sirènes d'Internet. Chez eux, on trouve le plus grand cyber café connu en pays francophone. Le Cyber Théâtre s'est installé dans un ancien cinéma de plusieurs salles à Bruxelles. Les ordinateurs (un peu plus de 80) ont tout envahi. Grâce à une installation minutieusement conçue, ces derniers peuvent être déplacés d'un bout à l'autre de l'immeuble en très peu de temps. Sur place, l'accès aux services online est gratuit mais vous devez consommer au bar. Pour l'instant, le stock d'ordinateurs est surtout occupé par des Mac (tout ne peut pas être parfait). Depuis peu, les PC commencent à les remplacer et les jeux débarquent dans le Cyber Théâtre à 25 francs de l'heure. Une verrière servant d'écran peut retransmettre des parties en temps réel dans la rue. Un site online a aussi été développé avec une messagerie gratuite. Bientôt y figurera un serveur de jeux. Pour équilibrer la balance (procurer des services à prix réduit n'a jamais enrichi quiconque), le Cyber Théâtre a conservé une scène d'origine et y accueille groupes de rock et soirées animées. Pour l'année 99 on prévoit un grand concours Quake 2 se déroulant sur plusieurs jours. En attendant, le propriétaire songe à exporter sa formule en France, sur Paris, en créant un second Cyber Théâtre. Adieu nos petits cafés, la grande consommation tape à notre porte !

ADRESSE :
HTTP://WWW.NIRVANET.COM/FR/



THE GRID

Quelques nouvelles de ce jeu à la Crusider no Remorse, dont je vous avais parlé il y a quelques mois déjà. Apparemment, le soft s'est légèrement transformé avec un moteur plus performant que ce qui m'avait été donné de voir. En vue toujours isométrique, les missions se passent beaucoup en extérieur avec des hommes ressemblant quelque peu à des mechwarriors. Le bêta-test gratuit se rapproche, il est prévu pour cet été. Alors allez faire un tour sur le site pour vous inscrire, car le nombre de participants est limité.

ADRESSE :
HTTP://WWW.GRIDGAMES.COM



BATTLE.NET FACE AUX PLUS GROSSES BETES

Je me suis mangé des branlées, sur Battlenet !!! Sur le Ladder, le mot est faible. Le Ladder est un chalenge permanent entre les meilleurs joueurs. Pour y participer, il suffit d'avoir gagné au moins dix parties normales (non-ladder). Vous pouvez dès cet instant rejoindre ou créer (dans gametype, choisissez "ladde") une partie officielle. Le plus souvent, les duélistes se défient sur le channel "Ladder Challenge". Cette partie sera obligatoirement en vitesse rapide (fast) et il vous sera impossible de jouer en équipe et de faire des alliances. Les points gagnés sur ce classement, sans entrer dans le détail franchement lourdingue du calcul, sont proportionnels au classement des joueurs qui s'affrontent. Ainsi (et en gros), si vous êtes bas dans le classement et que vous battez un joueur classé parmi les meilleurs, pour vous ce sera l'ascension express et pour lui la dégrigolade. Mais ne rêvez pas. À dater du 1er juin, des modifications ont été faites dans leur système très complexe de calcul. Je vous renvoie au www.battle.net/faqs/starcraft/ladder.htm pour plus de détail. À la fin de chaque saison et aux dates qui suivent, le numéro 1 est élu vainqueur :

Hiver : Du 1er décembre au 28/29 février
Printemps : Du 1er mars au 31 mai
Eté : Du 1er juin au 31 août
Automne : Du 1er septembre au 30 novembre

Attention ! Sont considérés comme des abus susceptibles d'entraîner votre radiation du Ladder :
- affronter de manière répétée un même opposant,
- perdre volontairement pour faire gagner son opposant,
- se déconnecter d'une partie pour éviter de perdre.





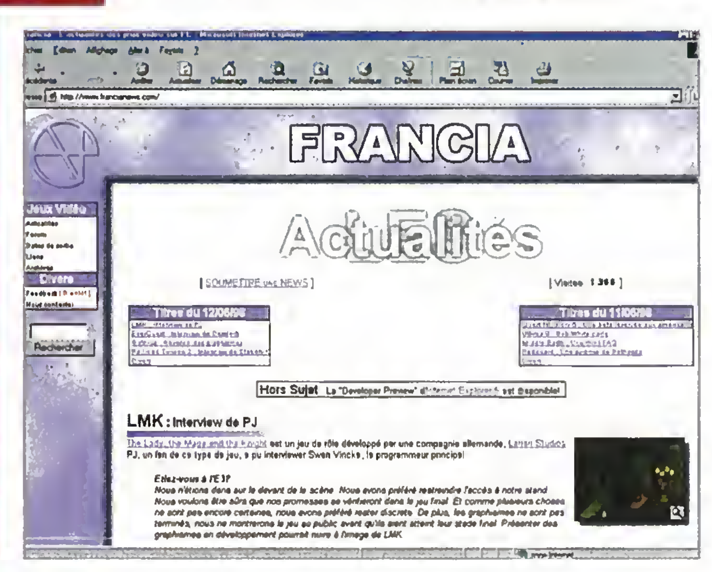
ULTIMA ONLINE... PAIX ET AMOUR À BRITANIA



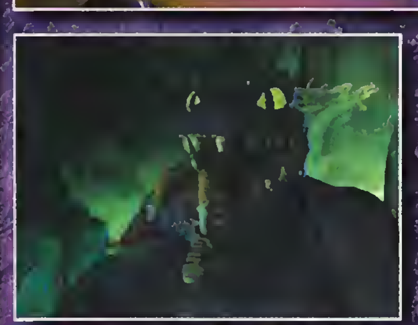
Les différends entre Electronic Arts et Origin ont décidément fait traîner l'affaire... mais c'est enfin chose faite : me voici avec la version 1.25.33... le nouveau système de réputation est enfin une réalité. Et c'est carrément la révolution. En résumé, c'est la fin des PK, ces joueurs qui prenaient leur pied à buter les autres ; avec d'autant plus de plaisir, que piller les autres était jusqu'à présent le moyen le plus rapide et efficace de s'enrichir. Adieu donc à la Notoriété, système bâtard qui pouvait être contourné de bien des manières perverses, et bienvenue à la Réputation. Les tueurs seront désormais très sévèrement sanctionnés, avec des baisses de statistiques allant jusqu'à 20 % par skill. En revanche, il sera possible de s'entretuer, s'il y a accord mutuel, sans perte de réputation. Unique ombre au tableau : si les PK pourrissaient le jeu, ils étaient aussi le facteur le plus excitant. Qu'est-ce qui va bien pouvoir nous procurer un frisson de terreur dans ce nouveau Britania à l'image de "l'île aux enfants" ? Réponse à la rentrée, à notre retour de vacances en camping chez les Orcs. http://uoss.stratics.com/reputation/ Je vous invite également à consulter le site de Fendragon, dont l'un des nombreux mérites est d'être en français http://lfjr.club-internet.fr/uo/Taverne/Reputation.html

FRANCIA-NEWS.COM

Des news toutes fraîches sur les jeux vidéo, réactualisées régulièrement, tout ça gratos ? Pas de problème, MindBower, à qui nous devions un excellent site dédié à Ultima Online, s'est recyclé en cyber-journaliste. Cool, il fait mon taf, j'aurai plus qu'à recopier son site : des tonnes d'infos, des démos à télécharger, des liens pour s'inscrire à des bêta-tests... www.francianews.com/







PAR STÉPHANE QUENTIN

Top Hard

Comment lire ce top hard ? Les trois configurations proposées sont cohérentes entre elles et doivent se prendre et se comprendre dans leur globalité. Ainsi, pour chaque élément, nous n'avons pas choisi un petit prix, un moyen prix et un gros prix, mais un élément qui permet à la configuration d'être performante. Exemple : s'il nous semble intéressant d'ajouter une carte 3Dfx 2 à la petite configuration, peu importe que ce soit également une 3Dfx 2 qu'on recommande dans la config 2. L'essentiel est que la config 1 fait environ 10 000 francs (ce qui est un minimum pour prendre plaisir à jouer. Oui, c'est très cher), la config 2 environ 15 000 francs, la config 3 environ 20 000 francs (voire un peu plus pour avoir le PC de rêve) et que chaque config est équilibrée. Dernier point : nous n'avons aucune prétention à l'exhaustivité, pour la bonne et simple raison que nous n'avons pas testé tous les matériels du marché (à l'exception des cartes vidéo). Ces configurations sont simplement des "config qui marchent" dans un environnement Windows 95 et bientôt Windows 98, composées d'éléments qu'on connaît et qu'on utilise. Libre à vous de les moduler à votre sauce.



Le modem

Votre choix doit dépendre de la technologie utilisée par votre provider : K56flex ou X2. La sortie de la nouvelle norme V.90 qui unifie le K56flex et le X2 n'a pas encore fait ses preuves. Continuez donc à suivre la technologie de votre provider mais, en prévision d'une éventuelle mise à jour, achetez un modem doté d'une mémoire flash. NB : Une nouvelle version améliorée du Accura 56K de Hayes est sortie début juin, sous le même nom et dans la même boîte que l'ancienne.

Config 1 : Sporster 56 000 Flash externe de US Robotics (X2), 950 F TTC
Ou Accura 56K de Hayes (K56flex), 1 200 F TTC

Config 2 : Sporster 56 000 Flash externe de US Robotics (X2), 950 F TTC
Ou Accura 56K de Hayes (K56flex), 1 200 F TTC

Config 3 : Sporster Courrier V34 externe de US Robotics (X2), 2 000 F TTC
ou Accura 56K de Hayes (K56flex), 1 200 F TTC



Le moniteur

Config 1 : 15" IIYAMA MF-8515G, 2 150 F TTC

Config 2 : 17" IIYAMA MF-8617E, 3 790 F TTC

Config 3 : 19" IIYAMA S-901GT, 5 850 F TTC

La carte-son

Config 1 : AWE 64 OEM de Creative Labs, 500 F TTC

Config 2 : AWE 64 Edition Spéciale de Creative Labs, 620 F TTC

Config 3 : AWE 64 Gold de Creative Labs, 1 090 F TTC

La carte vidéo

À l'exception de la Millennium II et maintenant la Productiva G100 de Matrox (réservée à l'infographie mais pas indispensable pour le jeu), il n'existe plus de cartes purement 2D. Donc soit vous gardez votre carte vidéo actuelle et vous lui adjoignez une carte accélératrice 3D : une 3Dfx 2 pour sa foule de jeux dédiés et pour ses performances incroyables dès le Pentium 133, ou une PowerVR si vous avez un processeur qui tourne à 200 MHz ou plus et si vous voulez privilégier l'accélération Direct3D, le mode fenêtré et les hautes résolutions (m3D de Matrox, 590 TTC). La sortie de la 3Dfx II (Monster 3D II de Diamond , 3D Blaster Voodoo 2 ou STB BlackMagic3D, 12 Mo de RAM, environ 2 000 TTC) permet aux «petites» configs (à partir du 133 MHz, 32 Mo de RAM) de survivre encore quelques temps. Si votre budget le permet, préférez la 3Dfx II à la 3Dfx-tout-court, pour sa pérennité plus grande et ses 12 Mo de RAM. Ou alors, vous changez pour une vraie bonne 2D/3D. Ce qui ne vous interdit pas de rajouter une carte 3Dfx par derrière ! Avec la sortie de la Matrox Mystique G200 (en test dans ce numéro) à 1 390 TTC, le podium des cartes 2D/3D AGP est bouleversé : en accélération Direct3D, la Matrox G200 est première devant les cartes à base de puce Intel 740 et les ATI Rage Pro. Mais comme tous nouveaux produits en informatique, le prix d'une G200 est le double d'une ATI rage pro. Les G200 seront disponibles fin juillet/début août. Les cartes à base de Intel 740 sont maintenant disponibles à un prix incroyable. La carte de Guillemot Maxi Gamer 2D/3D AGP est disponible au prix incroyable de 750 F TTC avec 8 Mo de sdram. Mais attention, les produits qui sortiront à la rentrée exploseront n'importe laquelle de ces cartes.

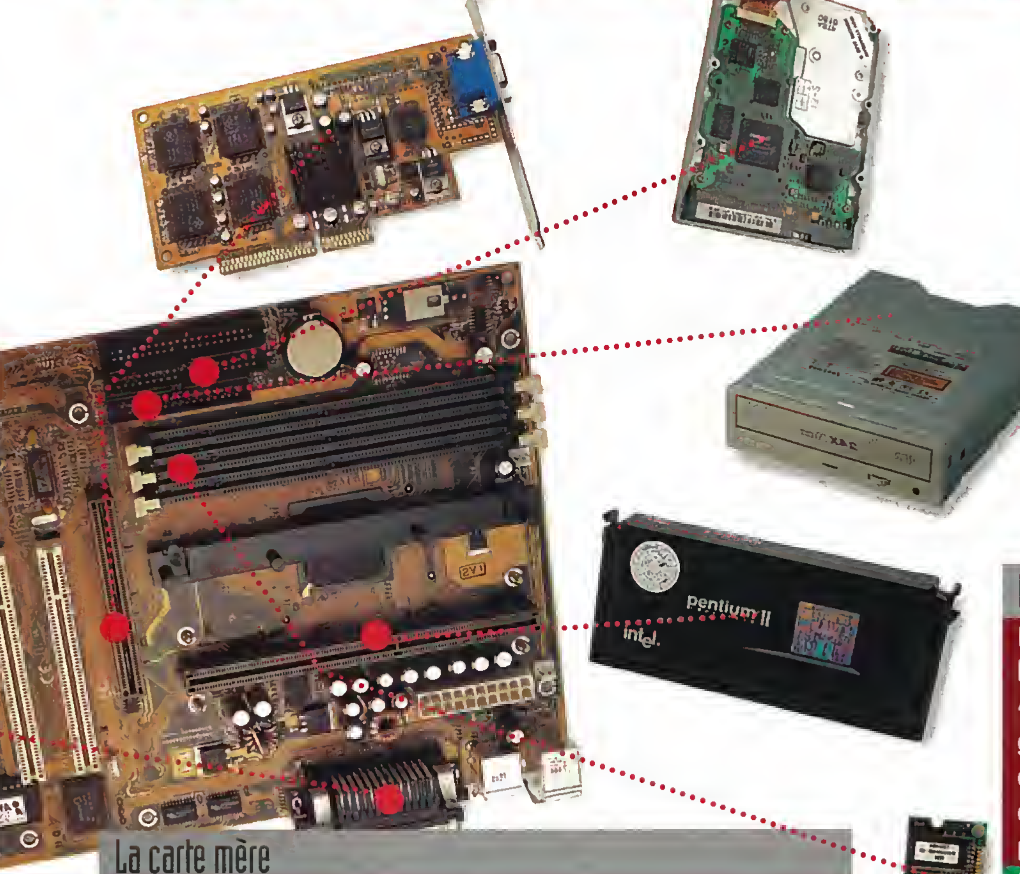
Config 1 : Xpert98 (Rage Pro) de ATI, 8 Mo de RAM, bus AGP 2X, 600 F TTC
ou Maxi Gamer 2D/3D AGP (i740) de Guillemot, 8 Mo de RAM, bus AGP 2X, 750 F TTC

Config 2 : Xpert98 (Rage Pro) de ATI, 8 Mo de RAM, bus AGP 2X, 600 F TTC
ou Maxi Gamer 2D/3D AGP (i740) de Guillemot, 8 Mo de RAM, bus AGP 2X, 750 F TTC
ou Mystique G200 de Matrox, 8 Mo de RAM, bus AGP 2X, 1 390 F TTC ou Velocity 128 ZX (Rivo 128 ZX) de STB, 8 Mo de RAM, bus AGP 2X, 990 F TTC

Config 3 : All in Wonder Pro (Rage Pro) de ATI, 8 Mo de RAM, bus AGP 2X, 1 600 F TTC

ATTENTION !

Les prix indiqués sont des prix du marché relevés par nous, avec nos petits yeux à nous, et que nous vous donnons à titre purement indicatif. De plus, ils concernent souvent les versions "boîte". Donc pour l'achat d'une config complète, votre facture sera inférieure à la somme de tous ces prix puisque vous bénéficierez des tarifs OEM. Évidemment, vous ne trouverez pas ces prix dans les grandes enseignes (qui iront même jusqu'à pratiquer le double de ces tarifs), mais plutôt chez les revendeurs spécialisés en pièces détachées informatiques ou en vente par correspondance.



Le disque dur

Config 1 : Quantum Fireball 3,2 Go (UltraDMA 33), 1 160 F TTC

Config 2 : Quantum Fireball 6,4 Go (UltraDMA 33), 1 490 F TTC

Config 3 : Quantum Fireball 6,4 Go (UltraDMA 33), 1 490 F TTC

Le lecteur de CD-Rom

Les lecteurs de CD-Rom vivent leurs derniers mois. En effet, les lecteurs de DVD-Rom permettent la lecture des CD-Rom en X20. Alors pourquoi pas un DVD-Rom pour pouvoir profiter des DVD-Video, grâce à une carte comme la All In Wonder Pro de ATI, qui offre outre l'accélération 3D du Rage Pro, la lecture des DVD-Video, un Tuner TV et une entrée/sortie vidéo ?

Config 1 : Lecteur de CD-Rom Sony 32x IDE, 550 F TTC

Config 2 : Lecteur de DVD-Rom Pionner IDE, 1 000 F TTC

Config 3 : Lecteur de DVD-Rom Pionner IDE, 1 000 F TTC

Le processeur

Évitez les Cyrix (même les 6x86MX), dont la FPU est vraiment trop faible pour le jeu. Le choix se situe donc entre AMD et Intel. Avec la sortie du Pentium II 400 MHz (5 550 F TTC), la baisse des prix atteint 20 % sur tout le reste de la gamme des Pentium II. Mais la sortie des K6 2 3Dnow! à 333 MHz relance AMD dans la course à la puissance pour les jeux (voir dossier Matos). Notez également qu'AMD a annoncé, pour le 3 août prochain, une baisse d'environ 15 % sur les prix de lancement des "K6 2 3Dnow!".

Config 1 : K6 2 3Dnow! 333 MHz, environ 2 100 F TTC (environ 1 800 F TTC après le 3 août)

Config 2 : Pentium II 333 MHz , 3 450 F TTC

Config 3 : Pentium II 400 MHz, 5 550 F TTC

La carte mère

Le choix est le suivant :

- D'un côté, une technologie à base de Super Socket 7 PCI et AGP, avec bus externe à 100 MHz, qui offre des rapports performance/prix très intéressants, surtout avec le tout nouveau K6 2 3Dnow! d'AMD (voir dossier Matos).
- En face, l'architecture Intel Slot 1 avec bus AGP, dont les points forts sont le DIB (Dual Independent Bus, qui permet des échanges directs entre processeur central, mémoire cache et mémoire vive) et surtout la FPU (Floating Point Unit) du PII. Vérifiez bien que votre carte mère est à base de chipset 8X, qui permet une fréquence de bus de 100 MHz et des fréquences processeur jusqu'à 450 MHz. (Sur la carte, les jumpers sont même prévus pour du 800 MHz). Dernier point : la sortie de cartes PII au format AT (comme la Asus P2B-B) permet de conserver votre ancien boîtier AT. Mais attention au refroidissement. N'hésitez donc pas à changer pour un ATX, qui est le format de l'avenir (ndrc : je me vois obligé de rajouter "avenir proche").

Config 1 : MSI (microstar) 5169 (Super Socket 7 jusqu'à 333 MHz) 800 F TTC

Config 2 : Asus P2B 440BX (Slot 1 jusqu'à 450 MHz), 1 290 F TTC

Config 3 : Asus P2B 440BX (Slot 1 jusqu'à 450 MHz), 1 290 F TTC

La RAM

Minimum vital sous Windows 95 : 32 Mo. L'augmentation de performance est appréciable jusqu'à 64 Mo de RAM, mais négligeable au-delà. Windows 98 étant encore plus gourmand que Windows 95, je vous invite à investir rapidement dans 64 Mo. En effet, avec la sortie de Windows 98, la RAM risque d'augmenter. Mais attention : la fréquence de bus externe des Pentium II (100 MHz) nécessite de la SDRAM particulière.

Config 1 : 64 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz, 880 F TTC

Config 2 : 64 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz, 880 F TTC

Config 3 : 64 Mo de SDRAM en DIMM à 100 MHz, 880 F TTC







DirectX6 : il est là !

Que dire de DirectX6 ? Qu'il est mieux que le 5.2 ? Assurément oui. Rappelons que DirectX est un ensemble d'API (Direct3D, DirectSound, DirectPlay, DirectInput, DirectDraw, DirectMusic) qui permet aux développeurs de gérer n'importe quel matériel hardware. Enfin, l'intérêt essentiel de DirectX est de pouvoir calculer les effets non supportés par telle ou telle carte grâce au processeur central de la machine.

La nouvelle version de DirectX comprend en fait une amélioration sur seulement trois de ses composants : Direct3D, DirectDraw, DirectPlay (la 3D, la 2D et les réseaux). En fait, Microsoft a ajouté de nouvelles spécifications correspondant à l'arrivée des nouvelles cartes 3D telles que :

- la gestion des textures multiples sur un même polygone,
- la création des effets de bump mapping,
- la gestion de la compression des textures (technologie ATI et S3),
- le Motion Compensation pour les DVD-Vidéo,
- et plein d'autres trucs super compliqués (comme la gestion de la couche Alpha dans les transparences...).

Clairement, la nouvelle mouture de DirectX est une réussite et elle améliore les performances d'environ 10 %, mais c'est surtout avec les cartes 3D de la rentrée et les jeux qui exploiteront ses capacités que l'on pourra se faire un idée. Néanmoins DirectX 7 est en préparation et surtout Farhenheit qui verra la jonction de toutes les API 3D (D3d, OpenGL, Glide...). Et pour vous donner un avant-goût, matez la photo de Quake2 avec comme OpenGL Render : Direct3D. Microsoft appelle ça un D3D Wrapper, en fait un petit soft qui redirige OpenGL sur Direct3D.

Et puisqu'on parle de DirectX 7, allons encore plus loin dans la prospective. Fermez les yeux : nous sommes en l'an 2000 et Windows 2000 intègre son bureau 3D. Vous pouvez maintenant naviguer sur le Web3D grâce à IE7 et jouer à Quake IV dans une arène virtuelle entièrement en 1600 x 1200 ...

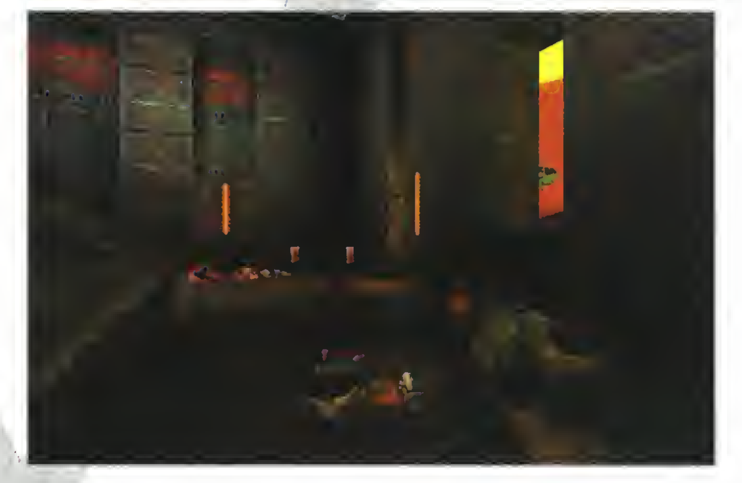
L'ultime étape pour Microsoft s'appelle donc Chrome, une technologie 3D unique qui rassemblera tous les formats 3D actuels (OpenGL, VRML, D3D...) sous un même langage de programmation. En résumé, c'est D3D+EML (Extensible Markup Language). Et comme l'interface de Win98 est surtout architecturée sur HTML (l'ancêtre de EML), il n'y a qu'un pas pour imaginer le bureau de Win2000...



ATI en embuscade

De plus, quelques indiscrétions circulent sur le Net quant aux spécifications de la future carte Rage128 de ATI qui devrait être annoncée au Siggraph 98 à la mi-juillet.

Elle comporterait de 16 à 32 MB de mémoire vidéo et un Ramdac à 250 MHz, la carte serait optimisée pour DX6,DX7, Chrome ainsi que OpenGL. Toutes les nouvelles fonctions, comme le multi-texturing en une passe et un rendering en 32 bits, seraient disponibles.
Sur un PII 300, elle ferait tourner Forsaken en 1024 x 768 à plus de 80 fps (frame per second).
Elle permettrait la décompression MPEG2 en hard, aurait une sortie HDTV, et coûterait environ 2 000 F TTC avec 16 Mo.
Voici donc encore une carte dont nous reparlerons en septembre face aux Riva TNT, Power VR SG et autre Banshee.



Power Sega



Depuis le temps qu'on vous dit que cette technologie est géniale - deux ans, un bail ! - on désespérait de voir les événements nous donner raison. Mais nos espoirs n'étaient pas vains, puisque Sega a annoncé fin mai dernier, à l'occasion de l'E3, son choix du duo Videologic/NEC pour clé de voûte de sa nouvelle console. La Dreamcast (nom officiel de l'ex-katana) part avec de lourdes ambitions. La société japonaise, qui avait été un peu trop confiante en sa longue expérience des jeux vidéo, a tiré les leçons de l'échec de sa Saturn face à l'incroyable succès de la PlayStation. Sa nouvelle console réunit tous les éléments qui en feront un adversaire de poids pour la future console de Sony (dont on ignore encore tout) : processeur 128 bits, modem pour le jeu en réseau et via Internet, lecteur CD haute densité (pour lire des CD de 1 Go) et technologie 3D des plus performantes.

La PowerVR SG, cette technologie hallucinante née de l'imagination fertile de Martin Ashton, repose sur la particularité qu'elle n'utilise pas de z-buffer, d'où la possibilité de monter en très hautes résolutions sans gros besoins en RAM, d'où également des coûts très réduits. Membre du club très restreint des technologies les plus à la pointe, la PowerVR SG est notamment une des rares capables de faire du bump-mapping (je vous épargne la liste de tout ce qu'elle sait faire). En tout cas, ce qui manquait jusqu'à présent à la PowerVR SG, c'était clairement le soutien des développeurs, massivement regroupés sous le fanion de 3Dfx. Voilà, c'est désormais réparé : la puissance de Sega devrait amener au PowerVR SG de nombreux développeurs. Et la tendance à développer des jeux conjointement sur console et PC se généralisant (normal, les consoles ressemblent de plus en plus à de petits PC et inversement, les fabricants de chips 3D commencent à se lancer dans la console), le PC devrait sous peu hériter d'une foule de jeux dédiés PowerVR SG, ce qui explique d'ailleurs que nous vous parlions de la chose. La vie n'est pas si injuste qu'on pourrait parfois le croire. Il faut dire qu'en s'associant à NEC pour fondre ses chipsets, Videologic n'a pas fait le plus mauvais choix stratégique.

NGC NEW GENERATION COMPUTER

29, rue Cambronne 75015 PARIS M° Cambronne TEL : 01.53.69.68.68 - FAX : 01.53.69.68.62

GARANTIE 1 AN PMO

LE RESPECT DE LA QUALITÉ...

ASUS X-MULTIMEDIA

Processeur Pentium® II d'Intel
Boîtier moyen tour 250W format ATX
Carte mère ASUS P2B 440 BX 100 Mhz
RAM 32 Mo SDRAM
Lecteur SONY 3"1/2 1.44 Mo
Disque dur 3,2 Go Ultra/DMA
Lecteur CD-ROM IDE 24X
Carte VGA ATI Expert Work 4 Mo AGP
Moniteur SONY 15" 100 ES Trinitron P0,25
Clavier Keytronic 105 touches
Souris Logitec
Carte son Sound Blaster Vibra 16 PNP + HP 120W P.M.P.O. stéréo
Microsoft Windows 95 OSR2 + licence

9480TTC PENTIUM II® 233 MHz
9780TTC PENTIUM II® 266 MHz
10580TTC PENTIUM II® 300 MHz
11480TTC PENTIUM II® 333 MHz

Option : carte Monster 3D Voodoo II 8 Mo OEM + 1480 ttc

250 M² D'ACCUEIL A VOTRE SERVICE







ASUS X-MULTIMEDIA II

Processeur Pentium® II d'Intel
Boîtier moyen tour 250W format ATX
Carte mère ASUS P2B 440 BX 100 Mhz
RAM 64 Mo SDRAM
Lecteur SONY 3"1/2 1.44 Mo
Disque dur 6,4 Go Ultra/DMA
Lecteur CD-ROM IDE 32X
Carte VGA ATI Expert Work 8 Mo AGP
Carte Monster 3D Voodoo II PCI 8 Mo OEM
Moniteur IIYAMA 17" MF-9017T P0,25
Clavier Keytronic 105 touches
Souris Logitec
Carte son Sound Blaster AWE 64 OEM + HP stéréo + caisson Altec Lansing ACS45
Microsoft Windows 95 OSR2 + licence

14580TTC PENTIUM II® 266 MHz
15380TTC PENTIUM II® 300 MHz
16280TTC PENTIUM II® 333 MHz
18480TTC PENTIUM II® 400 MHz

Option : écran IIYAMA 19" S901GT + 1990 ttc

Extrait Pièces Détachées

Tous nos prix sont T.T.C.

CARTES MERES SANS PROCESSEUR

ASUS SP98 AGP 512 Ko ATX	690 F
TEKRAM P5VP3 Socket 7 AGP format AT	530 F
ASUS TX97L 512 Ko support SDRAM	820 F
ASUS TX97 ATX 512 Ko support SDRAM	860 F
ASUS P2L-B pour CPU PENTIUM II AT	890 F
ASUS P2L97 pour CPU PENTIUM II ATX	890 F
ABIT BX6 ATX 100 Mhz	1180 F
ASUS P2B 440 BX 100 Mhz ATX	1220 F
ASUS P2B + SCSI Ultra Wide pour CPU PENTIUM II ATX	2080 F

DISQUES DURS

3,2 Go IDE Ultra/DMA QUANTUM Fireball	1060 F
4,3 Go IDE Ultra/DMA QUANTUM Fireball	1260 F
6,4 Go IDE Ultra/DMA QUANTUM Fireball	1450 F

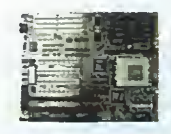
MONITEURS (GARANTIE 1 AN SUR SITE)

SMILE 15" P.0,28	1280 F
SMILE 15" P.0,25 Cromaclear	1650 F
SONY 15" Trinitron 100 ES P.0,25	2150 F
SONY 15" Trinitron 100 GS P.0,25	2780 F
SMILE 17" Cromaclear P.0,25	2780 F
IIYAMA 17" MF-9017T P 0,25	3730 F
IIYAMA 19" MF-9017T P 0,25	5550 F

MULTIMEDIA

ATI Xpert@Work 4 Mo OEM PCI	680 F
ATI Xpert@Work 4 Mo OEM AGP	680 F
ATI All in Wonder 4 Mo PCI / AGP OEM	1490 F
Matrox Mystique 4 Mo SGRAM	480 F
Matrox Productiva G100 AGP	590 F
Matrox Millenium 4 Mo AGP	890 F
Matrox Millenium 8 Mo AGP	1450 F
MONSTER 3D Voodoo II 8 Mo PCI OEM	1480 F
Lecteur CD-ROM ASUS IDE 34Xmax	450 F
Carte son Sound Blaster AWE 64 Gold	980 F
Modem US-ROBOTICS Message PRO	1250 F

Pour les Processeurs, mémoires veuillez-nous consulter par téléphone ou sur www.ngc-fr.com



1220TTC ASUS P2B 100 Mhz



1080TTC USR MESSAGE + 56.0



1250TTC USR 56.0 MESSAGE PRO



680TTC ATI Xpert@Work 4 Mo PCI OEM



3730TTC Ilyama 17" 9017T



480TTC S8 AWE 64 OEM



890TTC ASUS P2L97-AGP

Quick! Softs – Prix et caractéristiques modifiables sans préavis dans la limite des stocks disponibles. Sous réserve d'erreurs typographiques. Photos non contractuelles. Toutes les marques citées sont déposées par leur propriétaire respectif. MMX™ est une marque déposée d'Intel Corporation.

BON DE COMMANDE

Consultez nos prix sur www.ngc-fr.com



à retourner à : NGC 29, rue Cambronne 75015 PARIS M° Cambronne

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

.... Tél. ....

DESIGNATION	QTE	Prix unit.	PRIX TTC
Règlement par : **Chèque** ❑ **Mandat** ❑	FRAIS DE PORT TOTAL A PAYER		

Vente par correspondance + livraison rapide : frais de port + 350 FTTC pour configuration et boitier, 80 FTTC pour les pièces détachées. Contre remboursement + 120 FTTC
Prix et caractéristiques techniques révisables sans préavis. Tarifs donnés à titre indicatif sous réserve d'erreurs. Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

Par Stéphane Quentin

Matrox Mystique G200

Ben voilà, Matrox, le grand absent des cartes 3D depuis plus d'un an revient en force avec une nouvelle puce déclinée sur deux cartes : la Millennium G200 (Ramdac 250 MHz) et la Mystique G200 (Ramdac 230 MHz et sortie TV). Mais revenons quelques année en arrière... En 1996, Matrox sortait la Mystique, qui n'était en fait qu'un accélérateur polygonal et d'ombrage de Gouraud (Gouraud Shading) mais ne procurait aucun effet d'embellissement. Gros carton commercial et nombre d'entre vous ont plongé pour acheter cette première «carte 3D». Puis vinrent les technologies 3Dfx et PowerVR, avec leur bilinear filtering et leur Fog Table. Et voilà notre Mystique au placard. Aujourd'hui, avec les 3Dfx2 et le bus AGP, nous sommes en plein dans la troisième génération de cartes 3D. Matrox avait toujours un bus de retard que le m3D, arrivé trop tard, ne leur a pas permis de rattraper.

Matrox se devait donc de revenir face à ATI, Intel, nVidia et autre Videologic, pour retrouver à la fois des parts de marché et sa renommée. La concurrence est rude dans trois domaines : la 2D, la 3D et aujourd'hui l'accélération des séquences MPEG2 (eh oui, même si vous ne l'avez pas remarqué, d'infâmes lecteurs de DVD vont remplacer nos bon vieux lecteurs de CD). Sur le papier, la G200 assure à la fois en 2D et en 3D. Mais attention, tout va très vite, comme vous pouvez le constater dans le Quoi de Neuf spécial E3. La 4e génération de cartes 3D arrive sur le marché avec des effets incroyables : bump mapping, anisotropique filtering, double setup engine, double texture engine... Et l'histoire se reproduit une fois de plus : les développeurs ont à leur disposition une puissance incroyable qu'ils n'arrivent pas à exploiter pleinement.





Une 2D éblouissante

On peut dire qu'en 2D, elle est la nouvelle référence. Elle

Les limites des Frame Rates et autre Benchmarks

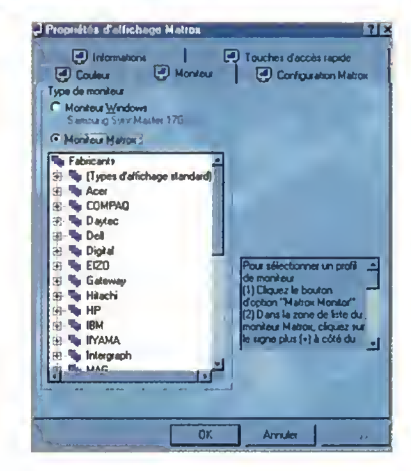
Depuis plusieurs mois, les constructeurs de cartes vidéo sortent des drivers censés accélérer leurs cartes. Mais en réalité, ils se contentent d'optimiser leurs drivers pour certains benchs (outils qui permettent de calculer les performances de la carte) et annoncent tous qu'ils sont plus rapides que leurs concurrents grâce à leur nouveau "driver V4.001582".
À l'image de nombreuses autres cartes, la G200 pose ce problème : les drivers fournis ne sont pas encore certifiés et utilisent des techniques fallacieuses pour gonfler les résultats des benchs. Le frame rate obtenu dans tous les jeux, notamment, ne correspond pas du tout au nombre réel d'images par seconde. Exemple : j'ai obtenu 35 fps sous Flight Simulator 98 (PII 400 MHz et 64 Mo de RAM). En théorie, le jeu devrait donc être parfaitement fluide. Mais ce n'est pas le cas : il y a de nombreux ralentissements. La conclusion qui s'impose est que seul l'usage intensif d'une carte, avec de nombreux jeux, permet de juger des performances d'un accélérateur 3D et qu'il ne faut pas tomber dans le panneau de la guerre des benchs.



explose littéralement toutes les concurrentes et ce sûrement pour longtemps. On retrouve le savoir-faire de Matrox dans le domaine de l'infographie. Pour réaliser ces performances, Matrox utilise un DualBus 128 bits, c'est-à-dire deux processeurs 64 bits qui travaillent en parallèle. La Mystique G200 a un Ramdac (la puce qui gère le rafraîchissement de l'écran) de 230 MHz qui permet de monter en 1600 x 1200 en 85 Hz, et en true color pour la Millennium. Encore faut-il avoir le moniteur qui suit... mais les G200 (Mystique comme Millennium) ciblent clairement les heureux possesseurs de 19 et 21 pouces qui permettent de monter dans des fréquences très élevées en 32 bits sans perte de performances.

Des Canadiens tout en 3D

Mais ce qui nous intéresse nous autres joueurs, c'est la 3D. La G200 gère toutes les fonctions 3D à la mode du moment : bilinear et trilinear filtering, alpha blending, specular highlight, fogging, anti-aliasing, multi-texture rendering (optimisé pour Quake 2). Elle intègre évidemment un setup engine (calculateur de polygones) et, ce qui est plus récent, un Z-Buffer 32 bits qui permet une très grande précision dans le rendu des polygones. La qualité visuelle est bonne.



Grâce à la technologie VCQ (Vibrant Color Quality), les couleurs sont excellentes. La compatibilité Direct3D est impeccable et nous n'avons pas eu de problème majeur sur tous les titres essayés. Malheureusement, Matrox n'a pas pu nous fournir les drivers OpenGL pour ce test, mais ils devraient sortir avec la carte.

Question performances 3D, Matrox les compare à celles d'une Voodoo2 (sous Direct3D, évidemment). Mais là, il faut être réaliste : si le frame rate indiqué sur les jeux se rapproche de celui d'une Voodoo2, la sensation de fluidité est absente (voir encadré). La comparaison avec une Voodoo2 (qui utilise trois processeurs à 90 MHz, rappelons-le) s'arrête là. Par rapport à une Voodoo2, dont le prix est presque double et qui nécessite une carte 2D, la G200 est un choix économique. Par contre, par rapport aux autres cartes 2D/3D du marché, la Mystique G200 tient le haut du pavé et devient une valeur sûre. Enfin, la gestion du bus AGP se fait en mode 2X SBA. Elle utilise la technologie SRA qui optimise les gestions des différentes mémoires (mémoire vidéo et mémoire centrale) pour les textures. Les performances du bus AGP restent cependant un cran en dessous des perfs du i740 d'Intel. La lecture des séquences MPEG2 est décevante en comparaison de celle de l'Ati Rage pro. Matrox prévoit d'ailleurs une carte-fille (Matrox DVD Vidéo), ainsi qu'une carte d'acquisition (dans la série des Rainbow Runner). Néanmoins, un point reste essentiel quant aux performances du G200 : elles sont excellentes dès le Pentium II 233, et restent indépendantes de la puissance du processeur au-delà.

Alors, faut-il l'acheter ?

Les cartes concurrentes à l'heure actuelle sont à base de Rage Pro, de i740, de Riva 128 ZX et de Permedia 2. Chacune a ses qualités et ses défauts. Les Rage pro sont les cartes les plus homogènes (2D, 3D et lecture MPEG2 de bonne qualité à partir du Pentium 266 MHz) et surtout les plus abordables : 600 F en 8 Mo (contre 1 390 F pour la G200). Les i740 sont très bonnes en matière d'accélération 3D. Les Riva ZX sont un peu décevantes du fait de leurs problèmes avec l'AGP 2X. Et les Permedia 2 sont intéressantes grâce à leurs drivers OpenGL et Heidi (pour 3D Studio Max).

En conclusion, si vous avez besoin d'une 2D extraordinaire et que vous êtes un joueur occasionnel, la Mystique G200 est faite pour vous. Mais attention : l'arrivée en septembre des nouvelles pointures Riva TNT de nVIDIA, Rage 128 de ATI et PowerVR SG de Videologic risque de remettre les pendules à l'heure. Reste que la G200 a toutes les chances d'être indétrônable en matière de 2D. Reste également que les performances atteintes sur un Pentium II 233 MHz en font aujourd'hui une référence. Pas pour longtemps, certes, mais une référence quand même.

Attention, carte bêta !

La G200 que j'ai testée était une carte bêta, avec des drivers super bêta. Quelques problèmes sont apparus, comme un défaut de compatibilité avec les cartes-mères AsusTek (P2B et P2L), mais qui devraient être résolus à la sortie. De plus, la carte fonctionnait à 139 MHz et utilisait de la RAM à 125 MHz. D'après Matrox, ceci ne pose pas de problème puisqu'ils envisagent d'installer de la mémoire à 145 MHz. Néanmoins, la carte chauffait beaucoup, comme le Intel i740.

PAR STÉPHANE QUENTIN

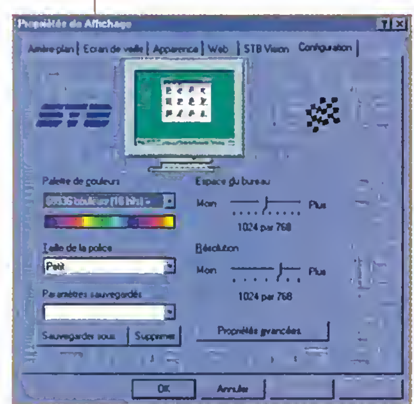


STB VELO

L'équipe de Simply The Best (STB pour les intimes) prend la relève avec panache et nous livre aujourd'hui en test le successeur du Riva 128. De quoi nous faire patienter en attendant le Riva TNT, quoi.



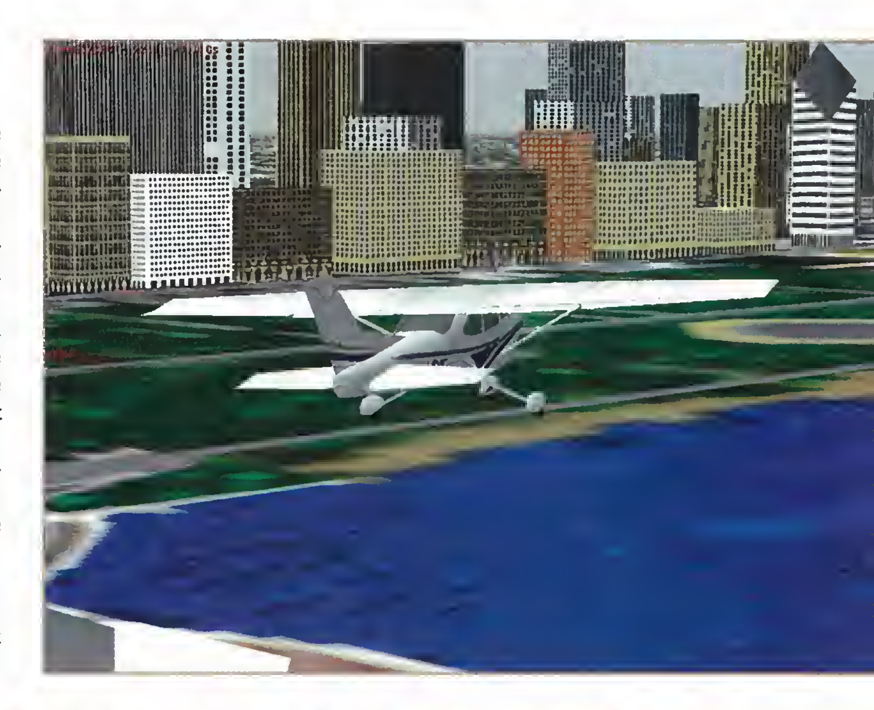








Eh oui, encore une nouvelle carte 3D ! Enfin, celle-ci ne nous est pas totalement inconnue car elle utilise une puce améliorée du Riva 128 (le NV3 de nVIDIA), qui porte le doux nom de Riva 128 ZX (NVT3). (Ndrc: allez, on fait une pause : ZRT 12B g68 DFG 55RTG 77TYU S8RNBC. Excusez-moi, j'ai craqué). Petit rappel de l'épisode précédent pour ceux qui n'auraient pas tout bien suivi : le Riva 128 est une vraie bombe en accélération Direct3D et OpenGL. Mais elle est un peu faible sur le mip-mapping et la compression de textures. Ces défauts de jeunesse, qui n'affectent que les cartes AGP, n'empêchent pas les versions PCI d'être des valeurs sûres. Mais en AGP, face à un Rage Pro d'ATI la référence en termes de gestion de la vitesse AGP. Cela dit, arrêtons de pinailler : la situation n'a rien de catastrophique, puisque les jeux AGP du moment, notamment G-Police et Red-Line Racer, sont parfaitement fluide à partir d'un PII 233 MHz. De plus, le Riva ZX présente un autre intérêt : sa capacité à gérer plus de 4 Mo de mémoire vidéo, ce qui explique que les cartes sont fournies en 8 Mo et qu'elles sont équipées d'une sortie TV. Mais du coup, même en AGP, les textures profitent de ce surplus de mémoire, plus rapide que la mémoire centrale du micro.



Comme le ZX reste une bombe en accélération Direct3D et OpenGL, vous avez maintenant le choix entre quatre types de cartes 2D/3D aux rapports qualité/prix assez proches : ATI Rage Pro, Intel i740, Matrox G200 et maintenant nVIDIA Riva 128 ZX. Sur la batterie de jeux que nous avons lancée (Flight Simulator 98, Incoming, Forsaken, G-Police, Battlezone, Quake 2, Tomb Raider II, etc.), le résultat est très encourageant. Le ZX est excellent et, contrairement à la Matrox G200, les drivers OpenGL sont disponibles.

CITY 128 8MB

qui fonctionne en AGP 2X SBA (je me remets dans le contexte de l'époque), le Riva 128 ne faisait pas le poids, avec sa gestion des textures en AGP 1X et son mode de compression qui, n'en déplaise à lansolo, dégrade les textures au point que Lara Croft n'est plus qu'un immonde amas de pixels et qu'il est impossible de lire les textes dans Battlezone. Sans parler de la gestion catastrophique des transparences.

Avec le Riva 128 ZX, les problèmes de mip-mapping sont complètement résolus mais la gestion de l'AGP, maintenant en mode 2X, n'est pas encore parfaite. Le i740 d'Intel reste

En version PCI, c'est la carte qu'il vous faut si vous n'avez pas de Voodoo 1 ou 2. Aujourd'hui, l'offre PCI des constructeurs se fait de plus en plus rare. Seules la Graphic Blaster Exxtreme de Creative Labs, l'XPert@Work d'ATI et surtout maintenant la Velocity 128 (8 Mo) de STB sont disponibles. Évidemment, notre choix se porte sur la STB pour ses 8 Mo de mémoire qui améliorent la gestion des textures. Cela dit, je trouve que les constructeurs sont un peu suicidaires : ils sortent des cartes en nous présentant la génération suivante. Regardez le "Quoi de Neuf" du dossier sur l'E3 et la Riva TNT. Comment espèrent-ils nous emballer sur les cartes qu'ils sortent, alors qu'ils nous font miroiter des cartes incroyables pour la rentrée ?

Il n'en reste pas moins que la Velocity 128 ZX est excellente et qu'elle est disponible en version boîte à 1 290 francs (AGP ou PCI) avec G-Police et Battlezone en versions complètes, ou à 990 francs sans les jeux. Et j'en profite pour vous signaler que STB sort également une Voodoo 2 12 Mo avec Battlezone (Cool !) et G-Police (toujours en versions complètes) pour 1 990 francs. La BlackMagic 3D est une Voodoo 2 tout ce qu'il y a de plus classique, mais elle reste la référence incontestée de l'accélération pour encore plusieurs mois, que ce soit sur des machines à base de socket 7 ou bien des PII.



C'EST LE DELCO

Vu l'évolution rapide du PC et sa complexité, à un moment ou un autre, nous sommes tous confrontés à des questions techniques où carrément à des refus de fonctionnement de nos machines. Que vous ayez des difficultés de diagnostic, de maintenance, ou simplement pour mettre à niveau un ordinateur ou vous faire expliquer un terme technique, le "Delco" est là pour vous aider. Pour cela, envoyez-nous vos questions, suggestions, trucs hard, etc., à : Joystick, Réponses Micro, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

DU VRAI SON SURROUND DANS LES JEUX PC ?

Vous avez bien raison d'attirer notre attention sur ce point. Bien que cet aspect soit peu remarqué, une sonorisation surround (son 3D) est en train d'apparaître dans beaucoup des dernières productions ludiques (M.A.X., Wing Commander Prophecy, Fallout, Jedi Knight, Unreal, entre autres). Ce phénomène risque d'aller en s'amplifiant avec les futurs jeux sur DVD ROM qui, tout comme les films sur DVD (Digital VersatileDisk), offriront en standard un son Dolby Digital AC-3 sur 5.1 canaux (5 voies sonores + 1 voie pour les infra-graves). Mais qu'est-ce qu'un son Surround ? Il s'agit d'un son environnant, qui permet une localisation de multiples sources sonores tout autour de l'auditeur et non plus uniquement devant, comme avec le classique son stéréo (1). Ces effets sonores se déplaçant en temps réel, en synchronisme avec l'action à l'écran, sont bien adaptés aux jeux dotés d'environnements graphiques 3D.

Les systèmes de son surround, d'abord apparus dans les salles de cinéma, se sont progressivement implantés à domicile grâce aux vidéo-cassettes stéréo Hi-Fi et aux laser disc. Ce qui explique que les systèmes retenus pour les PC multimédia soient ceux déjà bien connus des amateurs de Hi-Fi et de cinéma à domicile du type "home theater". Le principe est d'ajouter des voies supplémentaires ainsi que les enceintes nécessaires aux deux voies de la stéréophonie standard. Les procédés les plus répandus sont ceux mis au point par les laboratoires Dolby (2).

Nous trouverons sur notre chemin sonore, du plus ancien au plus récent, des procédés multicanaux Dolby :

1. Le Dolby Surround qui propose 3 canaux : Avant Droite, Av Gauche et Surround, ce dernier alimentant deux enceintes placées derrière l'auditeur avec le même signal pour recréer les sons d'ambiance.

2. Le Dolby Surround Prologic qui offre 4 canaux : Av Droite, Av Gauche, Surround et voie Centrale. Cette dernière utilise une enceinte placée entre AVD et AVG juste sur (ou sous) le téléviseur ou le moniteur, principalement pour les dialogues ou les sons localisés au centre de l'image.

Enfin le dernier né :

3. Le Dolby Digital (ou AC-3), qui remplace la voie arrière de surround par 2 voies distinctes Arriere Droit et Arrière Gauche et ajoute une sortie spécialisée dans l'extrême grave à laquelle on raccordera un caisson de graves (les sons graves n'étant pas directionnels, la place du caisson importe peu).

Toute l'information pour recréer les voies supplémentaires est incorporée au signal stéréo standard (3) pour les 2 premiers types de Dolby ou est fournie sous forme numérique (sortie coaxiale du DVD-ROM) pour l'AC-3. En plus de la source (logiciel sur CD-ROM, film ou logiciel sur DVD-ROM), une installation Dolby Surround nécessite donc un décodeur électronique spécial pour reconstituer les divers signaux et un amplificateur par voie pour attaquer chaque enceinte (6 enceintes avec une installation maximale en Dolby AC-3). À part l'encombrement, rien n'empêche de relier au PC, à cet effet, un amplificateur Hi-Fi classique doté d'un décodeur Dolby et des enceintes Hi-Fi.

Des solutions plus adaptées au monde PC existent ou commencent à voir le jour : systèmes remplaçant l'enceinte centrale par une enceinte virtuelle (créée par un judicieux usage des voies AVD et AVG, souvent appelé mode "phantom") ; systèmes utilisant le "Virtual Dolby Surround" qui décodent le Dolby Prologic ou Digital mais traitent les signaux de manière à recréer (en moins bien quand même...) les effets surround avec une seule paire d'enceintes en tout et pour tout (SRS Trusurround par exemple) ; enceintes acoustiques spéciales incorporant une voie frontale et une "voie surround" (on obtient ce tour de passe-passe en orientant le haut-parleur de la voie surround différemment) ; carte PCI incorporant le décodeur et plusieurs amplificateurs (Diamond Monster Sound ou la future Creative Sound Blaster Live, par exemple) voire kit d'enceintes amplifiées intégrant le décodeur surround. Pour terminer sur ce sujet (non, non... ne fuyez pas !), il peut être utile de rappeler que, même si le multicanal est ce qu'on ait fait de mieux en matière de son 3D, il existe divers procédés d'amélioration sonore plus simples à mettre en œuvre, qui permettent avec 2 enceintes d'obtenir un effet de stéréo élargie ou pseudo-3D en partant de signaux stéréophoniques standards non codés Dolby (SRS 3DSound, etc.).

SDRAM PC100 INDISPENSABLE SUR SYSTEME P2 350 ?

Les barrettes mémoires SDRAM PC 100 sont des barrettes prévues pour fonctionner sur les compatibles PC équipés d'un bus mémoire à 100 MHz (qu'il s'agisse de PC à base de Pentium II à 350/400 MHz ou de PC basés sur des cartes mères super-socket 7 avec K6 300-2). En effet, même si théoriquement les modèles classiques de SDRAM à 10 ns de temps d'accès devraient fonctionner à cette fréquence (c'est leur cadence limite d'ailleurs), en pratique ce n'est pas toujours le cas et seules les meilleures SDRAM de première génération fonctionnent à 100 MHz. La nouvelle norme PC 100 mise au point par Intel en collaboration avec les fabricants de mémoires, certifie donc le bon fonctionnement des SDRAM à 100 MHz. On s'en doute, ces nouvelles puces sont plus rapides que la première génération de SDRAM (temps d'accès : 8 ns ou moins, soit théoriquement une fréquence maximum de 125 MHz). Bref, si votre SDRAM ne fonctionne pas à 100 MHz (essayez quand même d'adapter en conséquence le SETUP) sur votre type de machine, il vaut mieux jouer la prudence et la stabilité et opter pour des SDRAM PC100. À moins que vous n'acceptiez de régler la fréquence du bus à un

C'EST LE DELCO

niveau inférieur (4), auquel cas l'utilisation de vos anciennes SDRAM 10 ns doit être possible.

CARTE VIDÉO S3 VIRGE SOUS JEDI KNIGH

Jedi Knight ne gère que peu de cartes 3D en accélération matérielle (l'option "3D hardware accélération" de W95), et malheureusement le chipset S3 VIRGE n'est pas reconnu (5). Dans ce cas, la seule solution est la mise à disposition d'un patch pour la carte vidéo par l'éditeur du jeu, ce qui reste assez aléatoire.

QU'EST-CE QU'UN P55C ?

Le P55C n'est autre que l'Intel Pentium MMX, c'est le dernier des processeurs Intel compatible avec les cartes mères à support processeur socket 7. Attention, contrairement à son prédécesseur, le P54C (Pentium Classic), il nécessite une alimentation processeur bivoltage (2,8/3,3V). Le meilleur représentant des Pentium MMX est le modèle 233 MHz. Ce microprocesseur reste un bon choix, si vous n'avez pas les moyens d'investir dans un Pentium II. Pour mémoire, les P24C sont des CPU Intel 486 DX4, les P24T des "overdrive" Pentium, les P5 les tous premiers Pentium 5 V (60 et 66 MHz), les P6 les Pentium Pro.

AMD K6 ET VIRGULE FLOTTANTE

En effet, même si les processeurs AMD K6 sont très performants dans le domaine des applications de bureau (à fréquence équivalente, ils surclassent amplement les Pentium MMX et sont assez proches des Pentium II), ils restent nettement plus faibles que les MMX pour tout ce qui concerne les calculs en virgule flottante. Manque de chance, c'est un domaine de plus en plus utilisé par les jeux 3D. Effectivement, comme vous nous le faites remarquer, il est tout à fait possible qu'un K6 266 se comporte comme un P200 MMX dès qu'il s'agit d'animer Quake 2. Ceci dit, un K6 standard équipé d'une carte graphique 3D correcte, est loin d'être ridicule. Même si encore une fois, avec un processeur Intel à fréquence équivalente, on obtient plus d'images/seconde. Vous pouvez compenser cet aspect en optant pour un modèle de K6 plus rapide (version300 MHz) ou patienter un peu, pour laisser le temps au nouveau K6-2 de traverser l'Atlantique. Ce dernier devrait propulser les performances des processeurs AMD au niveau des PII, voire peut-être même plus haut dans le domaine de la 3D ludique !! (Si tout va bien, il sera peut-être même disponible à l'heure où vous lirez ces lignes). Outre qu'il sera décliné d'emblée en version 266, 300 et 333 MHz en attendant les modèles 350 ou plus, ce processeur sera le premier AMD à fonctionner officiellement avec un bus mémoire 100 MHz et à offrir un jeu d'instructions dédiées au calcul intensif en virgule flottante (instructions 3Dnow !). Du côté logiciel, cela semble bien se présenter, puisque DirectX 6.0, OpenGL 1.2 et le Glide 3Dfx devraient utiliser ces nouvelles instructions.

MODEMS V90, OU K56, QUE CHOISIR ?

Dans la course au taux de transfert, provoquée par la popularité d'Internet, deux fabricants de modems ont amélioré chacun dans leur coin le standard V.34 à 33,6 Kb/s pour le gonfler à 56 Kb/s. Cette amélioration présente tout de même quelques limitations :

1. La vitesse maximale de 56 Kb/s est théorique : en pratique, on est assez loin de l'atteindre, on rôde plutôt autour de 50 Kb/s et encore... quand la qualité de la ligne téléphonique est bonne...

2. Ce taux de transfert amélioré n'est valable que dans le sens prestataire de services (provider) vers usager, alors que quand l'usager communique avec son provider, il ne peut dépasser les 33,6 Kb/s.

Enfin le plus gênant :

3. Les deux procédés sont incompatibles entre eux ! Il fallait y mettre bon ordre... C'est ce qu'a fait l'ITU, l'organisme mondial de normalisation des télécommunications, en créant une norme : le V.90, qui réunit les deux systèmes (US Robotics/3COM avec son procédé X2 et Rockwell avec le K56Flex). Moralité, pour utiliser indifféremment les deux procédés, choisissez un modem V.90, ou si vous optez pour un modem 56K non V.90 (X2 ou K56Flex), vérifiez bien qu'il est équipé d'une FLASH EPROM. La garantie pour vous de pouvoir faire une mise à jour, pour passer en V.90 dès que possible, simplement en téléchargeant le patch adéquat, sur le site de votre fabricant.

NOTES

(1) Le son monophonique fournit un seul message sonore identique à une ou plusieurs enceintes acoustiques. La position des sources sonores correspond toujours à la position réelle des enceintes (les premières cartes Sound Blaster délivraient un son mono). Le son stéréophonique emploie deux messages sonores séparés, destinés l'un à l'oreille droite, l'autre à la gauche ; messages reproduits bien sûr par deux enceintes disposées à droite et à gauche devant l'auditeur. D'un point de vue spatial, ce système permet la localisation et le déplacement éventuel de sources sonores entre l'Avant Droite et l'Avant Gauche. On peut créer, par exemple, un son d'intensité constante qui donne l'illusion de se déplacer progressivement de droite à gauche. De même, il est possible de créer plusieurs sources sonores "immatérielles" différentes entre les deux enceintes (provenance du son et localisation des enceintes ne sont plus liées). La sensation de profondeur (3ème dimension) n'est pas reproductible par un système stéréo simple.

(2) Il existe d'autres procédés de son enveloppant multicanal (DTS parex.), mais les procédés Dolby sont les plus utilisés, à tel point qu'ils ont été choisis comme codage standard pour le son des DVD (à égalité avec le MPEG audio européen qui offre des possibilités du même ordre, voire meilleures, mais qui est moins diffusé). Notez qu'Intel serait actuellement en train de développer une version de décodeur DolbySurround Pro Logic pour PC multimédia.

(3) De manière transparente, si vous n'avez pas de décodeur, les signaux seront vus par votre carte sonore comme de la stéréo tout ce qu'il y a de plus normale.

(4) La réduction de cadence du bus mémoire réduira la fréquence du processeur et diminuera donc les performances du système. On a donc intérêt à modifier le multiplicateur de fréquence processeur, pour que ce dernier fonctionne le plus proche possible de sa cadence nominale. Notez que le cache mémoire de niveau 2 (intégré au PII) est un élément critique dans le niveau de performance du processeur, et qu'il fonctionne toujours à la moitié de la fréquence de travail du processeur (200 MHz, pour les PII 400 !). Ce point explique d'ailleurs indirectement pourquoi on obtient de plus gros gains de puissance en passant à un bus 100 MHz sur un ordinateur à base de super-socket 7 où le cache N2 est situé sur la carte mère et dépend de la fréquence du bus mémoire.

(5) Tout comme un certain nombre d'autres, puisque Jedi Knight supporte uniquement en natif, les cartes à base de 3Dfx Voodoo, Rendition Vérité1000 et 2200 et de Matrox MGA-1064SG (Mystique).



Ensemble, sortons le grand jeu !

Kalisto, à la pointe de la création des jeux 3Dinteractifsmultimediavirtuelsurlesautoroutes-delinformationcyberonlineteofflinecédérom(tm) sur PC et consoles, est à fond.

200 personnes et 85 millions de chiffre d'affaires prévus cette année avec trois titres classés parmi les meilleures ventes mondiales en 1997-1998 (Ultim@te Race Pro, Dark Earth, Nightmare Creatures).

Pour accompagner son développement, nous recherchons de nouveaux passionnés plein d'initiative ayant un bon sens de la jouabilité, de l'orientation, et aimant le travail en équipe:

15 programmeurs débutants et confirmés (Conception objet C++ avec une des spécialités suivantes:
Modélisation 3D, rendu 3D temps réel, animation, physique, intelligence artificielle, synthèse d'image, son, réseau)

10 programmeurs scripteurs débutants et confirmés (Utilisation d'un langage script)

25 infographistes 3D débutants et confirmés (designer, animateur ou mappeur/modeleur)

1 chargé de la qualité logicielle
1 chargé de la qualité globale
1 chef de projet outils de développement
1 rédacteur technique
1 monteur HTML

La maîtrise de l'anglais est souhaitée. Tous ces postes sont basés dans la bien belle ville de Bordeaux.

Si vous avez envie de participer à l'aventure de Kalisto, faites parvenir CV, lettre de motivation et travaux (graphismes ou code) à l'attention de:

Valérie Gelez
Cité Mondiale - Parvis des Chartrons
33 074 Bordeaux cedex
email : job@kalisto.com
http://www.kalisto.com/fr

Le 28 mai dernier, AMD sortait son nouveau processeur : le K6 2, avec technologie 3DNow! Heureuse surprise, cette technologie va beaucoup plus loin que prévu. AMD ne nous balance pas une technologie de plus et hop ! À vous de jouer les gars : 3DNow! a été conçu en fonction des attentes des développeurs, et améliore incroyablement l'efficacité des cartes 3D. Le socket 7 en est complètement relancé. Pour le jeu, AMD propose là une vraie alternative à Intel.

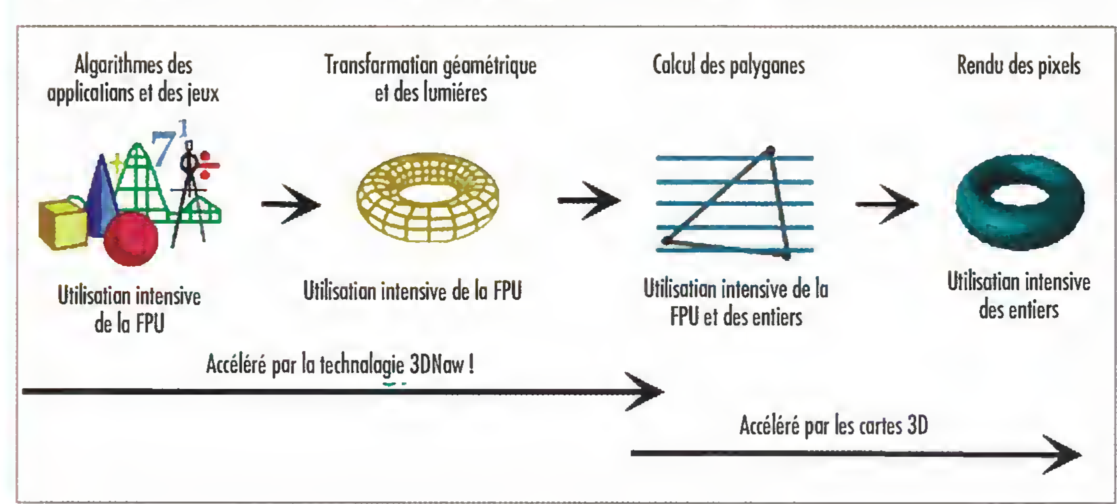
PAR STÉPHANE QUENTIN ET MATHILDE REMY

AMD nous aime

AMD K6 2 PROCESSOR 3DNOW!

Vous souvenez-vous de la sortie du MMX et de notre couv' : Intel nous prend pour des abrutis (Joystick N°80) ? Intel, du haut de sa toute puissance, clamait haut et fort la mort des cartes 3D, terrassées qu'elles allaient être par les incroyables capacités des instructions MMX. On en rit encore. La position de leader est quand même assez confortable, quand on y pense (Ndrc : yep !). Quoi qu'il sorte, Intel est assez puissant pour l'imposer comme nouvelle norme, comme pour le Slot 1. Du coup, ils peuvent vraiment se permettre de faire n'importe quoi. Je ne dis pas que le Slot 1 ne vaut rien, non, il serait même plutôt sympathique, s'il était moins cher. Je dis juste qu'Intel était tellement pressé de couper la route à ses concurrents qu'il a préféré lancer une nouvelle norme propriétaire (traduction : un terrain où personne ne pourrait venir) plutôt que de les affronter sur le socket 7 (le standard, ouvert à tous les constructeurs). Résultat des courses, le Slot 1 est en train d'envahir le marché, alors que le socket 7 est loin d'avoir donné tout ce qu'il a dans le ventre. AMD nous le prouve aujourd'hui.

Pas fous, les gars d'AMD ont décidé d'exploiter à fond les capacités du socket 7. Pas fous et pas cons, d'ailleurs, ils ont bien compris que le jeu est l'un des principaux intérêts des PC. Ils sont donc allés voir les développeurs de jeux et les fabricants de puces 3D, et en collaboration avec eux, ils ont développé les instructions pour tout ce que ne font pas les cartes 3D. Et là, je le vois bien dans vos yeux, vous restez sceptique. Mais que peut donc bien ne pas savoir



faire une Voodoo 2 ? La réponse se situe à l'amont du processus : une Voodoo 2, comme tous les autres setup engines, n'entre en action que lors de la phase de création des polygones (cf. schéma). Tous les calculs préliminaires sont pris en charge par la FPU (Floating Point Unit) du processeur central. (Je vous rappelle que le calcul 3D se fait en virgule flottante, ce qui explique le manque total d'intérêt des instructions MMX, en virgule fixe, pour l'accélération 3D). Précâbler ces instructions spécifiques à la 3D, telle fut l'idée d'AMD pour accélérer les performances des jeux grâce à son nouveau processeur.

Performances sous Quake 2

Pour tester le 3DNow!, nous avons fait tourner Quake 2 sous DirectX 6, avec un D3D Wrapper (utilitaire qui redirige OpenGL vers Direct3D) fourni par Microsoft, ainsi qu'un outil qui nous permettait d'activer ou de désactiver les instructions 3DNow!. Côté AMD, nous avons utilisé notre machine de test en 333 MHz. Côté Intel, nous avons utilisé un PII 350 MHz, avec un Riva 128 et un carte mère BX (Abit BX6). Ces résultats sont sans 3Dfx2.


22 fps en 800x600 sur le PII 350 MHz


29 fps en 800x600 sur le K6 2 3DNow! 333 MHz

Le software suivra-t-il

L'accueil réservé à AMD par les développeurs a été unanime : "Oh oui monsieur AMD, faites que nos jeux tournent encore mieux !" Si certains soutiennent officiellement et dès maintenant la technologie 3DNow!, comme GT Interactive, id Software, Kalisto, Microprose, Psygnosis ou Westwood Studios (je n'ai pas la place de tous les citer), nul doute que les autres suivront, ne serait-ce que pour ne pas se couper d'une partie du marché. Mais le soutien le plus significatif reste quand même celui de Microsoft et Silicon Graphics. En effet, les instructions 3DNow! ont été directement intégrées à DirectX 6 et à la prochaine version d'OpenGL (Cf. la news Direct3D en début de rubrique Matos). Traduction : tous les jeux OpenGL et Direct3D qui exploiteront la prochaine version de ces API (Application Programing Interface : jeu d'instructions qui permettent de programmer le hardware) tireront automatiquement profit de la technologie 3DNow!.

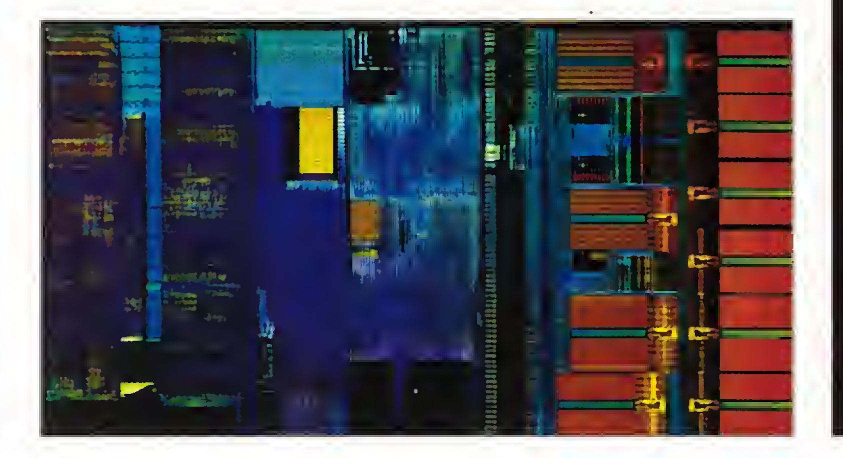
Côté constructeurs, l'accueil a été tout aussi chaleureux, même s'il a fallu un peu de temps pour briser la glace avec certains. Chez 3Dfx, notamment, ils étaient assez dubitatifs. A peu de choses près, ils ont fait comprendre aux gars d'AMD qu'ils étaient bien gentils, mais que le socket 7 était mort, et qu'ils ne croyaient pas que leur nouveau K6 pourrait apporter quoi que ce soit par rapport à un PII. AMD a relevé le défi. Quake II tournait à 73 fps (frames par seconde) en 640x480, sur un PII 300 équipé d'une 3Dfx 2. Sur un K6 200, équipé lui aussi d'une 3Dfx 2 et toujours en 640x480, il plafonnait à 28 fps. Un mois et quelques lignes de code plus tard, AMD ramenait chez 3Dfx la même config, mais optimisée pour Quake II et le 3DNow!. Les 79 fps qu'affichait Quake II ont fait tout drôle aux coyotes de chez 3Dfx. Du coup, 3Dfx a rejoint le mouvement, et s'est mis à développer des drivers spécifiques pour le K6 2, à l'instar de nVidia, Matrox, ATI et Videologic. Là encore, nul doute que les autres constructeurs devraient suivre.

Des performances vraiment accrues

En résumé, le nouveau K6 présente deux différences fondamentales avec l'ancien :

1. Il tourne en 2,2 Volts. Ce voltage est supporté sans problème par les nouvelles cartes mères Super Socket 7 (bus à 100 MHz et AGP), qui sont idéales pour les versions 300 MHz (3 x 100 MHz) et 333 MHz (3,5 x 95 MHz) du K6 2, avec les chipsets Aladdin V de ALI et MVP3 de VIA. (Apparemment, on rencontre quelques problèmes avec les 5591 de SIS.) En revanche, seules les dernières révisions de nos bonnes vieilles cartes TX (bus à 66 MHz) peuvent descendre à 2,2 Volts. Du coup, si vous avez dans l'idée d'enficher un K6 2 266 MHz sur votre carte TX, vérifiez préalablement ce point.

2. Il possède une unité supplémentaire en virgule flottante : un jeu de 21 nouvelles instructions qui accélèrent le graphisme (2D), le multimédia (son et vidéo) et surtout la 3D. Evidemment, encore faut-il que les applications tirent parti de ces instructions. L'accroissement des performances se situe à trois niveaux :
- celui de la modélisation physique de l'application, qui dépend de la volonté de chaque développeur,



Bilan des forces

Pour :

AMD a fait un processeur, pour nous les joueurs, qui est le tueur des processeurs bas de gamme d'Intel (Celeron et peut-être même le futur Celeron avec 128 Ko de cache). La volonté d'AMD étant de toujours être 25 % moins cher qu'Intel à performances égales, le choix se justifie également par le rapport qualité/prix :
K6 2 266 : 1 300 F TTC (1 000 F après le 3 août)
K6 2 300 : 1 600 F TTC (1 300 F après le 3 août)
K6 2 333 : 2 100 F TTC (1 800 F après le 3 août)
De plus, ce sera sûrement l'ultime solution pour faire vivre encore un peu les PC à base de socket 7 et de chipset TX (K6 2 à 266 MHz).

Contre :

AMD n'a pas amélioré la FPU standard et se retrouve donc largué dans les softs qui n'exploitent pas la technologie 3DNow!. C'est flagrant pour les logiciels de 3D comme 3DS Max, Lightwave 3D ou Truespace. Par rapport à un PII 333, le K6 2 est donc une solution valable pour les jeux et seulement pour les jeux. De plus, le gain ne sera réel qu'avec des jeux DirectX 6 et des cartes vidéo dont les drivers auront été optimisés. Dernier point, le Katmai à 450 MHz, annoncé pour le début de l'année prochaine par Intel, utilisera un jeu d'instructions MMX2 (en virgule flottante) qui devrait être plus performant que le 3DNow!.

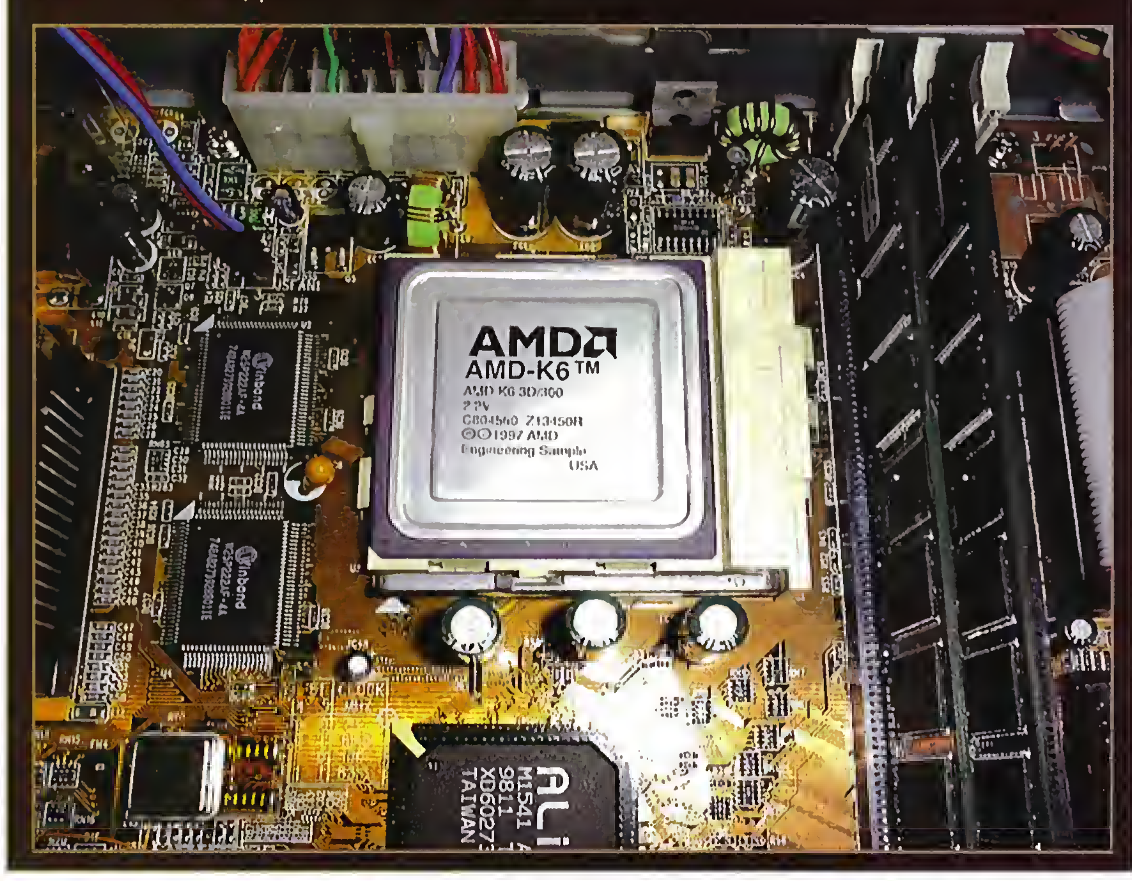


- celui des API, qui dépend de Microsoft pour Direct3D, de Silicon Graphics pour OpenGL, et de chaque développeur dans le cas de moteurs 3D propriétaires,
- celui des cartes 3D, qui dépend de la volonté de chaque constructeur de développer les drivers dédiés au K6 2.

Notre machine de test

La bécane que nous avait prêtée AMD est une très belle machine de joueur, architecturée autour d'un K6 2 300 MHz overclocké à 333 sur carte mère MSI 5169, chipset Aladdin V, DD ultra wide SCSI, 64 Mo de SDRAM, Rivo 128 en bus AGP avec 4 Mo de RAM, carte son A3D PCI. Elle tournait sous Windows 95 OSR 2.5 + DirectX 6.

Pour ne pas mourir idiots, nous avons poussé cette machine à 380 MHz (4 x 95 MHz). Et là, les performances n'ont plus rien à envier à un PII 400. Vivement le K6 2 à 400 MHz, qu'on essaie de le monter à 500 MHz



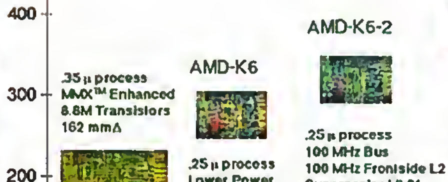
Bientôt la version 400 MHz

Bref, comme vous le voyez, avoir de bonnes idées n'est pas tout. Il faut aussi laisser aux choses le temps de se mettre en place. Les chiffres que nous avons obtenus avec Quake 2 (voir encadré) sont donc à relativiser. Ils auraient pu être supérieurs si id Software avait développé son jeu spécifiquement pour le 3DNow!. (L'accroissement ne vient ici que de DirectX 6 et des drivers de la Riva 128.) Mais pour tous les vieux jeux, qui n'existent qu'en version DirectX 5, l'accroissement de performances sera assez faible : DirectX 5 ne tire que très légèrement parti des nouvelles instructions du K6 2. Le gain le plus immédiat du K6 2, vous le trouverez si vous optez pour une solution Super Socket 7, grâce au passage de la mémoire de niveau 2 de 66 à 100 MHz. Quant aux ressources du 3DNow!, vous ne commencerez vraiment à les exploiter qu'à partir de la fin de l'année, quand les drivers de cartes vidéo seront développés et que les jeux seront DirectX 6. J'en profite pour vous signaler qu'AMD sortira à partir de la rentrée les versions 350 et 400 MHz de son K6 2.

Après le K6 2

Voici ce qu'annonce le Roadmap d'AMD jusqu'en l'an 2000 :
Le K6 3 sortira fin 98. Il intégrera 128 Ko de cache de niveau 2 dans la puce.
Le K7 sortira sans doute à l'été 99. Il intégrera 256 Ko de cache de niveau 2 dans la puce et le bus externe tournera à 200 MHz. La cache de niveau 2 qui est actuellement sur la carte mère deviendrait une cache de niveau 3, comme sur les micros à base de processeur Alpha. D'ailleurs, le K7 devrait être monté sur le bus EV6 (le bus des procs Digital).





Preview

ACTION/STRATÉGIE
PC CD-ROM
EDITEUR SIERRA
DÉVELOPPEUR SIERRA
SORTIE PRÉVUE SEPTEMBRE





Police Quest Swat 2





▲ Les terroristes ne font pas de cadeau. Plus ils tuent de monde, plus leur chef est disposé à leur allouer des finances. La mort d'un policier est chaudement félicitée.

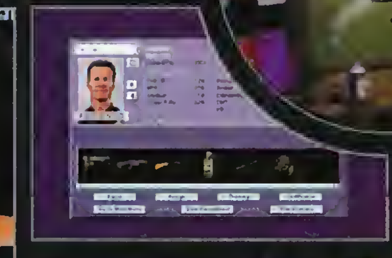
Tous les fanas des unités antiterroristes américaines (eh oui, il en existe sûrement !) se souviennent du premier Police Quest Swat. Sa réalisation n'avait pas été si réussie que ça. La vidéo permanente n'offrait pas le confort et la souplesse d'utilisation d'un bon Jagged Alliance. Certes il était ô combien excitant de se retrouver dans l'escadron d'un des meilleurs groupes d'intervention américains, mais la maniabilité et le peu de liberté tuaient vite toute montée d'adrénaline.

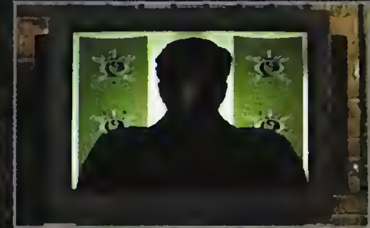
Sierra repart sur de nouvelles bases pour essayer de nous offrir tous les frissons que procure la chasse au fou dangereux sans les inconvénients de la réalité quotidienne que se coltinent les policiers. Malgré un système de présentation assez similaire au précédent jeu, ce Police Quet Swat propose un graphisme et un système d'action complètement revus et corrigés. La résolution est exceptionnelle. Elle vous permettra d'en prendre plein les mirettes tout en gardant un œil sur votre équipe de héros, et cela sans perdre le réalisme d'une action de Swat. Ainsi, vous serez toujours obligé d'utiliser le système de miroir classique pour rentrer dans une pièce sans qu'un de vos hommes se fasse canarder. Mais ce n'est qu'un petit exemple de la vraisemblance des actions à accomplir pour réussir les missions proposées dans les meilleures conditions. Armement, équipement et gadgets spécifiques à l'escadron des Swats seront à votre disposition.

De plus, histoire d'enrichir un soft qui promet d'être d'une durée de vie importante, un éditeur de niveaux sera compris dans le lot en même temps que la possibilité de jouer dans le camp des méchants. Sierra semble vraiment avoir fait un effort pour nous offrir un produit dénué de toute imperfection. Le test nous dira s'ils y ont réussi.

Kika







Preview

SIMULATION DE MOTO
PC CD-ROM
ÉDITEUR MICROSOFT
DÉV. RAINBOW STUDIOS
SORTIE PRÉVUE SEPTEMBRE

Motocross Madness







▲ *Quatre environnements différents seront proposés, pour s'éclater en toute liberté.*

La dernière fois que j'ai fait du motocross, ça s'est un peu mal passé. J'ai encore une cicatrice ou deux qui peuvent en témoigner. Du coup, j'ai juré de ne plus en faire, c'est mauvais pour mon dos depuis que ça s'est mal passé avec mes motos de route. Décidément, la moto, c'est mon truc. Enfin bref, tout ça pour dire que Microsoft nous prépare une chouette de simulation de motocross et que du coup, ben je vais peut-être m'y remettre. Ah merde, c'est vrai, j'avais juré... bon... ouais mais là, ça compte pas, c'est un jeu. Oui mais d'un autre côté, on sait jamais, si le Force Feedback s'énerve et me saute au visage, ça peut être dangereux. Merde, qu'est-ce que je fais... enfin, flûte alors, comme on dit chez les correcteurs. J'ai toujours été un grand chanceux. Bien. Motocross Madness est donc une véritable simulation, car vous contrôlerez la machine et le pilote d'une manière très précise. Que ce soit lors d'une course de Supercross ou en plein milieu du désert d'Arizona, le contrôle très pointu vous permettra d'effectuer des figures acrobatiques comme un dieu. En fait, vous pourrez diriger le pilote et la machine indépendamment l'un de l'autre, vous laissant ainsi une grande liberté de mouvement. Si vous le souhaitez, une partie "réglage" sera également présente pour changer les rapports de la boîte de vitesses, les pneus, ou pour régler les suspensions. Mais la cerise sur le moteur est incontestablement l'éditeur de circuit, qui est à première vue fort simple d'utilisation. Enfin bref, les amateurs de moto vont semble-t-il pouvoir profiter d'une vraie simulation de bécane. C'est pas trop tôt.

Fishbone



Motocross Madness est une véritable simulation : vous contrôlerez la machine et le pilote d'une manière très précise.

▲ Admirez l'ombre portée sur le relief.

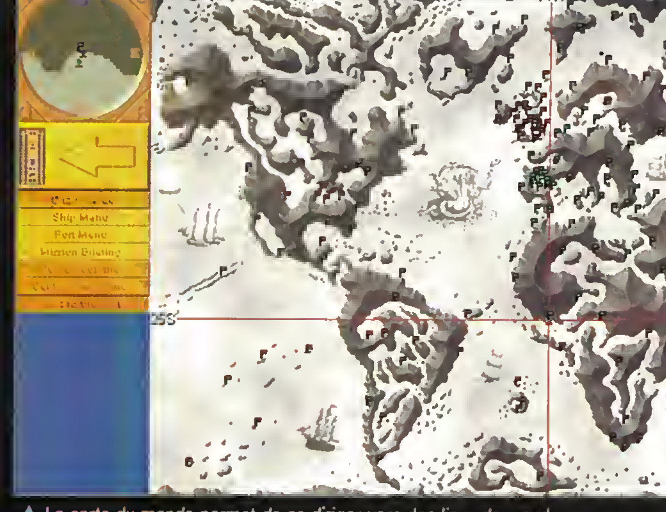
▲ Certaines courses auront lieu à l'intérieur de stades, style Bercy.

▲ Des roues arrière comme on les aime. Propres et sans fracture.

Preview

BATAILLES NAVALES
PC CD-ROM
EDITEUR GT INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR DEVIL'S THUMB ENTERTAINMENT
SORTIE PRÉVUE SEPTEMBRE





▲ La carte du monde permet de se diriger vers des lieux de «rendez-vous» amis et... ennemis.

Tides of War

Les marins d'eau douce seront heureux d'apprendre que bientôt ils pourront faire leurs armes sur des eaux plus salées et sur des étendues plus importantes que le caniveau du trottoir d'en face. En effet, grâce à la douceur habituelle des recruteurs des marines royales de toutes nations, vous voilà, après un bon coup de gourdin derrière le crâne, prêt à servir sa Gracieuse Majesté sur toutes les mers que parcourent ses navires à voile.

Dans un monde ressemblant étrangement au nôtre quelques siècles auparavant, pour défendre l'honneur du suzerain, vous allez devoir affronter pays ennemis et pirates, à bord de bateaux de l'époque. L'aventure commence sur une minuscule coque de noix, votre réputation défendue à la pointe de vos canons vous permettra de multiplier votre tonnage tout en assurant un apport constant d'argent frais pour voguer toujours plus loin vers des trésors toujours plus précieux.

Le tout semble joliment enrobé par un graphisme et une bande sonore digne du "Grand bleu". Ah ! le clapotis des vagues contre une coque en bois, la cloche d'un village signalant l'arrivée de votre coursier des mers à la population locale... Il ne manque plus que le goût du sel sur les lèvres pour se sentir en vacances.

Mais ce n'est pas le propos. Vous serez vite emporté par l'action, et là plus question de rêver. Il vous faudra remplir mission sur mission en essayant de soutenir le moral de vos troupes. En dehors des ports où des femmes accueillantes ne manqueront pas de se laisser séduire par le parfum d'aventure que dégagent vos hommes et surtout par leurs muscles noueux, l'alcool et la nourriture participeront à la survie de votre solide équipage.

Ce jeu s'annonce plein de promesses, mais d'autres aventures de ce genre, qui nous prédisaient de véritables batailles marines, se sont révélées au final aussi passionnantes qu'un affrontement entre deux cafards au fond d'une cuvette de WC. Tides of War sera peut-être la perle rare qui nous redonnera le goût des jeux de pirates...

Kika





▲ Le réapprovisionnement dans les ports amis, essentiel pour survivre, permet d'upgrader votre navire.

Preview

COURSE D'ARCADE
PC CD-ROM
EDITEUR UBI SOFT
DÉV. VIVID IMAGE
SORTIE PRÉVUE SEPTEMBRE



◀ *Certains détails visuels sont susceptibles de disparaître dans la version finale de Scars, comme les traînées lumineuses.*



SCARS



▲ *Les environnements graphiques sont particulièrement variés.*

Dans ce jeu, le monde est sous le joug de neuf super ordinateurs qui n'ont rien d'autre à foutre que de se taper la bourre dans des courses de bagnoles. Enfin, on devrait plutôt dire des courses d'animaux puisque chaque véhicule est inspiré d'un machin vivant. Genre scorpion, lion ou crabe pour vous donner une idée. Ce jeu d'arcade devrait tourner à 30 images par seconde, et le moteur est optimisé pour la 3Dfx en plus de supporter Direct3D. Neuf est le nombre magique du jeu, puisque vous pourrez piloter 9 engins différents sur 9 circuits, tout en ramassant 9 armes et options pour en mettre plein la gueule à vos adversaires. Enfin, deux gars pourront jouer sur le même écran simultanément, l'écran se splittant alors horizontalement. Très joli ! Qui sait, on tient peut-être là le Mario Kart du PC.

Fishbone



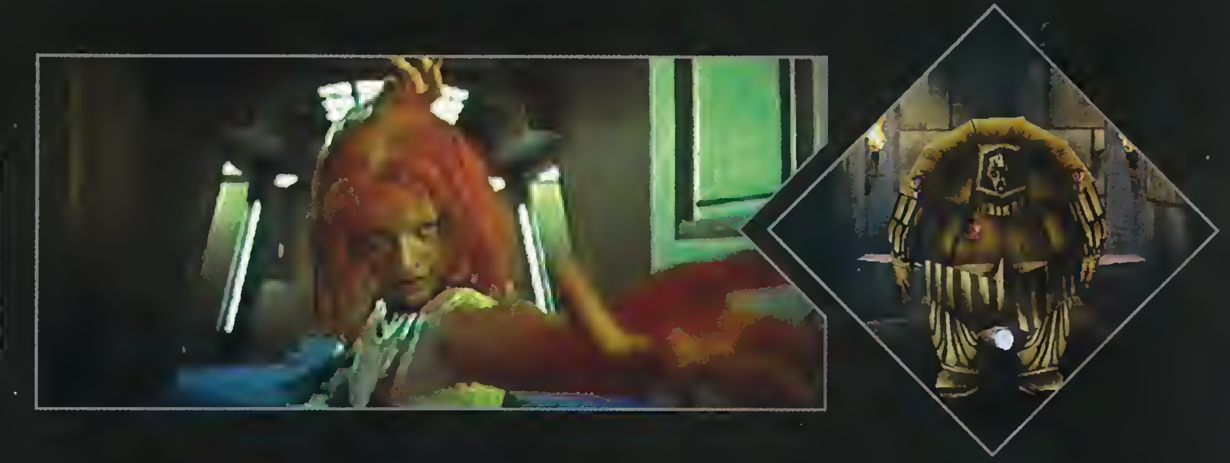


▲ *Des effets d'explosions qui en jettent.*



Preview

ACTION
PC CD-ROM
ED. GAUMONT MULTIMEDIA
DÉV. KALISTO FRANCE
SORTIE PRÉVUE SEPTEMBRE



Le 5ème Elément



▲ *Leloo possède une grande souplesse associée à des muscles d'acier qui lui permettent de prendre le dessus lors des corps à corps.*



Le 5ème Elément est un film qui se prête bien à une adaptation en jeu vidéo. Essentiellement basé sur des actions se succédant à un rythme effréné, il n'est pas surprenant de le voir développé dans le genre baston. Aussi le produit aurait-il pu ressembler à un ixième Doom-like 3D, mais Kalisto a su éviter cet écueil et nous met donc en présence des deux héros du film : Korben et Leeloo.

Il s'agira d'effectuer des missions différentes à travers une quinzaine de niveaux. Chaque personnage possèdera ses propres caractéristiques. Ainsi vous devrez vous adapter continuellement pour réussir à atteindre les buts fixés. Le scénario du jeu collera à celui du film. Les missions devraient vous permettre de trouver les cinq éléments - forcément ! - et de contrecarrer ainsi les forces du Mal (c'est incroyable le nombre de plans machiavéliques déjoués chaque jour à vidéoland !). Incorporées entre chacune d'elles, des scènes vidéo sorties tout droit du film vous récompenseront de vos efforts pour latter les quelque 23 ennemis différents. La modélisation des acteurs semble vraiment réussie. On les reconnaît sans problème grâce à leur physique, mais aussi à leur démarche. Voir Leeloo marcher à quatre pattes restera, j'en suis sûre, un moment d'anthologie dans le domaine des jeux vidéo.

Le jeu sera optimisé pour carte 3D. Apparemment, il n'est pas prévu d'incorporer une option réseau. Malgré sa réalisation, qui paraît de bonne facture, le produit risque de n'intéresser que le grand public. Pourtant, sa qualité semble se positionner bien au-dessus des autres softs du même type (on se souvient de Men in Black qui était loin de casser des briques). Tout n'est pas encore joué. Lors du test, le 5ème Élément peut très bien nous dévoiler des charmes que les quelques secondes de jeu entrevues ont pu soigneusement cacher.

Kika

◀ *Des tonnes d'esquisses du film n'avaient pas été utilisées lors de sa réalisation . Kalisto en a largement profité pour produire un jeu fidèle à l'esprit de Mézière et Moebius, aidé en cela par la fille de ce dernier.*


GEX 3D
ENTER THE GECKO
PC CD-ROM
3D FX NECESSAIRE
GEX
ENTER THE GECKO
TESTÉ DANS CE NUMÉRO
SUR LE
3615
JOYSTICK
Ubi Soft
CRYSTAL DYNAMICS
Crystal Dynamics, le logo Crystal Dynamics, GEX sont des marques commerciales de Crystal Dynamics. © 1998 Crystal Dynamics. Tous droits réservés. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.
3615 JOYSTICK, ASTUCES SOLUCES 24H/24

Preview

ACTION/AVENTURE
PC CD-ROM
ÉDITEUR GROLIER
INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR SILMARILS
SORTIE PRÉVUE SEPTEMBRE



Soixante ennemis différents attendent notre héros. ▶

Asghan



Nous vous avions déjà parlé d'Asghan, sauf qu'à l'époque ça ne s'appelait pas comme ça. Comment ça s'appelait déjà ? Bof, on s'en fout, c'est pas par une chaleur pareille que je vais aller fouiner dans ma collec' de Joy pour retrouver un vieux titre dont tout le monde se moque. Asghan, donc, non parce que si je vous cause de son ancien nom, après vous allez être tout embrouillés. Pfff, faut dire que vous suivez pas beaucoup aussi. Euh... bon. Asghan est développé par l'équipe française de Silmarils, les gars chouettos qui nous ont offert la série des Ishar ou Robinson Requiem et Deus plus récemment. Voilà.

Asghan, c'est le nom d'un prince guerrier trop costaud qui a décidé un jour que ça ferait super bien sur son CV d'aller tourner dans un jeu d'action-aventure de la mort. Tout frais payés évidemment. Avec des décors entièrement en 3D mappée et accélérée de Roger Hart et des armures de Donald Cardwell, des seconds rôles monstrueux, plein de faire-valoirs qui se feront complaisamment découper la bidoche et quelques nanas mignonnes pour les scènes romantiques. Et hop !

Pour l'instant, nous n'avions vu que des photos, mais comme on a pu y jouer je vais arrêter de dire des conneries pour rentrer dans le vif du sujet. Vous dirigez votre gros musculeux en vue externe, à la troisième personne comme on dit dans les mags. Les contrôles sont simples mais assez variés puisque l'on pourra exécuter des mouvements acrobatiques (escalader des cordes, faire balancier pour accéder à une corniche, nager, rouler-bouler...). Si l'épée demeure l'arme privilégiée de Monsieur Asghan, ce jeune premier rôle n'hésitera pas à faire usage de magie et autres boules de feu. Ouais, le feu ça met en valeur son profil grec à ce gros crâneur. Pour se battre à armes égales avec certains ennemis (archers, dragons...), on pourra aussi commuter en vue interne - "vue subjective" comme ils disent à l'Académie française - histoire d'arriver à peu près à viser avec une arbalète. Évidemment, Asghan sera doublé par un cascadeur pro pendant les nombreuses scènes de combat. En l'occurrence vous-même. Même que ça le fera bien marrer de vous voir vous dépatouiller avec des hordes de méchants : squelettes, guerriers araignées, hommes lézards... Une belle distribution, ma foi. Prêt à tout pour décrocher l'oscar, Asghan se lancera aussi dans la résolution de puzzles où son jeu quasi shakespearien sera largement mis en valeur.

Bon, je vais pas vous en faire tout un film, ça sera en test à la rentrée si tout va bien.

Iansolo





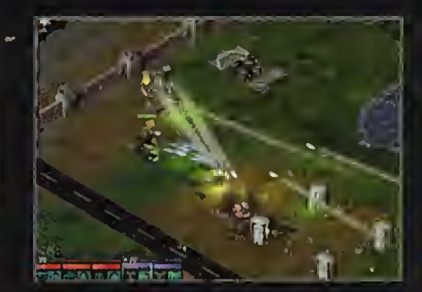
Grâce aux cartes 3D, Asghan est très fluide et plutôt joli. ▶





Preview

STRATÉGIE BATTLETECH
PC CD-ROM
EDITEUR MICROPROSE
DÉV. FASA INTERACTIVE
SORTIE PRÉVUE ÉTÉ 98





Mech Commander





Chef ! Ici unité Lynx, Raymond à l'appareil, chef. Avons contact visuel avec une poubelle géante. Rectification chef, il se trouve en fait dans un robot de 100 tonnes, ouais ça me semblait bizarre aussi, chef. Demandons instructions. - - - Roooger

- Oui chef !

- Non pas toi abruti, Roooger ! Placez-vous en faction à l'intersection et effectuez un contrôle d'identité sur l'individu. Over, schruiiik ! Braoouuuufffff !!!

- Mayday ! L'individu fait montre d'hostilité, chef. Avons perdu le bras droit du véhicule réglementaire. Roger et moi demandons autorisation de nous replier dans le périmètre de sécurité, chef.

- Négatif, Lynx. Procédez à l'interpellation de l'hostile. Over, schruiiik !

Un peu plus tard, au QG...

- C'est quoi ce bordel, unité Lynx ? Deux Mechs complètement bousillés, à 200 millions de crédits pièce ! Vous vous foutez de ma gueule, bande de demeurés ? Et le car de touristes turcs ? Qu'est-ce qui vous a pris de bousiller le car de touristes turcs ? Au gnouf !

Microprose et son partenaire FASA Interactive reviennent à la charge avec ce qui s'avère être le énième soft de gros robots à la Battletech. A la différence d'Heavy Gear ou Starsiege orientés simulateurs en vue 3D, MechCommander repose sur un graphisme en 2D isométrique. La spécificité de MechCommander réside dans le faible nombre d'unités qu'on vous refilera. Vous devrez économiser chacun de vos Mechs vu qu'il ne sera pas possible d'en construire de nouveaux. Par contre, vous irez récupérer des pièces sur le champ de bataille. Côté graphisme, le terrain est un peu moche mais les Mechs sont assez bien animés (FASA parle de 100 000 sprites différents). C'est du temps réel et il faut utiliser les raccourcis clavier pour donner des ordres indépendamment à chaque Mech et aborder l'aspect tactique : reconnaissance, tirs croisés, manœuvres de couverture... Entre chaque mission, on a accès à des écrans de gestion : réparation des Mechs, équipement de nouvelles armes, achat de pièces, achat de véhicules radar, etc.

MechCommander joue dans la même cour que Cyberstorm 2, le soft de Sierra en iso lui aussi, mais en beaucoup plus documenté. On ne peut qu'être impressionné par le mal que s'est donné FASA pour reproduire le plus fidèlement possible le monde, les unités et les armes de l'univers de Mechwarrior. Même si certaines concessions ont été faites pour le gameplay, le moindre boulon de MechCommander sort en droite ligne du jeu de plateau. Voilà qui devrait ravir les fans de Battletech.

Iansolo

Preview

STRATÉGIE TEMPS RÉEL
PC CD-ROM
EDITEUR MICROSOFT
DÉVELOPPEUR
TERRATOLLS
SORTIE PRÉVUE
SEPTEMBRE





Urban Ass



Et hop ! Un nouveau jeu de stratégie en temps réel et en 3D. Comme ça. Re hop ! Urban Assault se situe dans un environnement de fin du monde, particulièrement triste et glauque. En tant que super chef immatériel et un poil virtuel d'une vaste armée, il vous sera possible d'intégrer un de vos véhicules à n'importe quel moment. Des tanks, des avions et tout un tas d'autres trucs vous permettront ainsi de vous battre avec vos neurones cybernétiques, mais il faudra également construire les bâtiments habituels à tout bon jeu de stratégie : centrale énergétique, station radar, sites anti-aériens, etc. Un savant mélange d'action, de stratégie et de gestion des ressources, quoi. Comme vous aurez pu le comprendre en lisant les précédents reportages de Wanda, un des atouts d'Urban semble être son ergonomie particulièrement simple et intuitive, contrebalance il est vrai par un look tristos. Une touche pour construire, des cartes transparentes, une utilisation innée de la souris, il semble difficile de faire plus simple. Pour ce qui concerne le moteur 3D, pas de surprises, c'est du Direct 3D made in Microsoft, mais cependant avec des drivers optimisés pour la 3Dfx. Bon, je vais pas répéter les milliards d'infos que vous a déjà communiquées Wanda, je peux pas vous dire grand-chose de plus sans rentrer dans la phase de test. Tout ce qu'on se demande, c'est si ce soft permettra de faire oublier Battlezone, pour le moment l'indiscutable référence en la matière. Et pas qu'un peu, qu'on se le demande. Faut quand même pas oublier que le développement de ce jeu a commencé en 1992, sur Amiga ! Wait & see donc.

Fishbone

Urban Assault, c'est un savant mélange d'action, de stratégie et de gestion des ressources











ault



◀ Un univers glauque et sans gaieté. Bienvenue dans un monde de merde



▲ Le moteur est uniquement Direct3D. Les HLM volent bas cette année.



▲ Un panel complet d'unités de combat.

Preview

SIMULATION
PC CD-ROM
ÉDITEUR LUCASART
SORTIE PRÉVUE
SEPTEMBRE





Grim Fandango



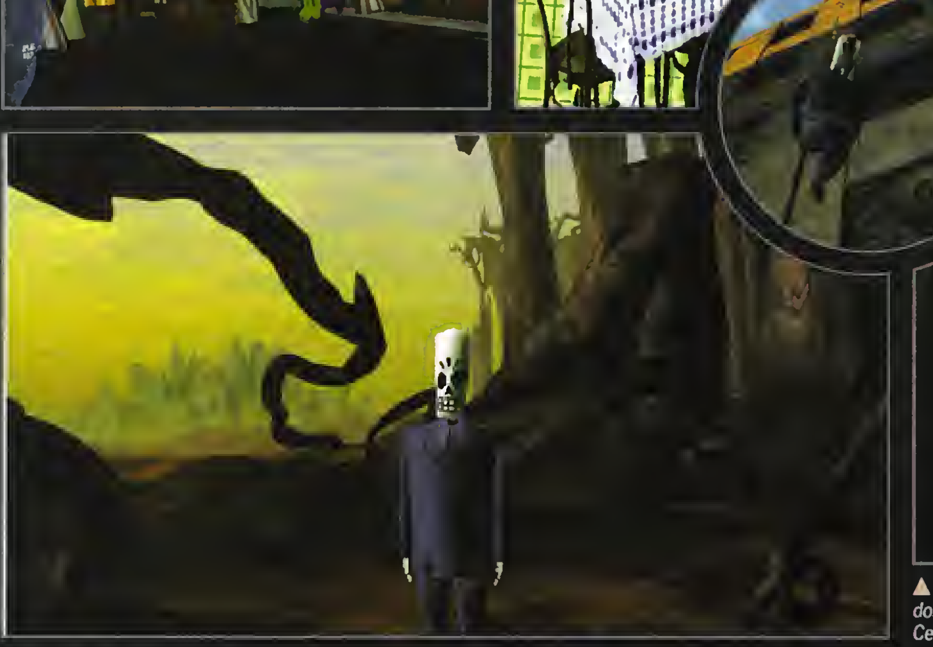


Une forme noire qui apparaît aux âmes quittant leur corps... ce pourrait être la mort. La silhouette est si proche de la faucheuse telle qu'on l'imagine. Pourtant ce n'est qu'un homme. Enfin, un homme, pas exactement, plutôt une âme en peine, un esprit condamné par les puissances qui nous gouvernent, à faire des allers-retours entre le monde des vivants et celui des morts. Chacun son enfer, c'est bien connu. Lui doit expier en emmenant les âmes toutes fraîches en voyage organisé autour de la contrée de la mort, un petit voyage de présentation pour de futurs condamnés.

L'aventure que nous prépare LucasArt promet d'être extraordinaire. Dans un monde superbe mélangeant adroitement film noir et mythologie mexicaine, mêlant catholicisme supersticieux et rites aztèques, notre agent de voyage va connaître le purgatoire. L'atmosphère délicieusement sinistre s'inspire de films comme "Chinatown", "Casablanca" et "Le grand sommeil".

La 3D semble en mettre plein la vue, et la traduction française devrait amadouer les plus farouches défenseurs du tout VO. Le peu que j'en aie vu me donne envie de mordre toute personne de la rédaction qui s'approchera de la bannette pour s'approprier le test. Il vous suffit d'admirer les photos pour comprendre mon agressivité ! Il sera à moi, ou je fataliserai toute la rédaction !

Kika



Qu'est-ce qui vous fait penser que j'ai toujours été parfaite

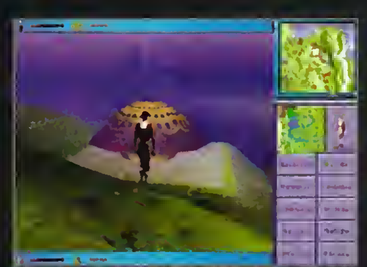
▲ *Pour être libéré de son boulot et enfin connaître le paradis, le héros doit atteindre un quota d'âmes. Mais voilà, les dés semblent pipés. Cette belle morte ne jouerait-elle pas un rôle dans cette arnaque ?*

Preview

STRATÉGIE/GESTION
PC CD-ROM
EDITEUR : BMG INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR : CRYO
SORTIE PRÉVUE : JUILLET 98



▲ Dans le Monde du fleuve, on ne meurt pas, on se réincarne ailleurs.

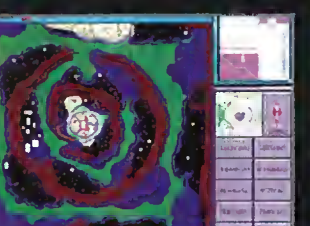


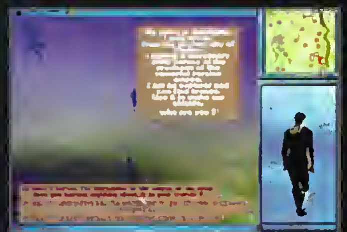
▲ Oooh, un Graal !!





Riverworld









▲ Ben oui, c'est en 3D temps réel.

Philip Jose Farmer est l'un de mes auteurs de S-F préférés avec Vance, Dick, Brown, Anderson, Wull, Heinlein, Silverberg, euh... non en fait je n'ai pas d'écrivain de S-F préféré, ça serait trop réducteur. Je me souviens encore de la béatitude dans laquelle m'a laissé la lecture de la série du "Monde du fleuve", tellement plus rafraîchissante que les romans noirs de Dick, ce gros schizo parano. Farmer a d'abord été célèbre pour avoir envoyé un coup de pied salvateur dans le monde coincé de la S-F pour ados des années 50 en abordant le thème du sexe dans "Les amants étrangers". "Le Monde du fleuve", sous ses dehors très romancé, embrasse un thème beaucoup plus philosophique, une sorte de réflexion métaphysique sur la mort ou l'après-vie, par lequel il rejoint un peu les interrogations de Dick... Bon je vais pas vous faire un remake gonflant de la revue "Fiction", mais si vous voulez lire un bon bouquin cet été, essayez de vous procurer le "Monde du fleuve", notamment les premiers tomes (cinq en tout, ça varie suivant les éditions).
On pourra pas retirer à Cryo d'avoir su récupérer les meilleures licences de S-F qui traînaient dans le coin. Après Ubik, ils ont un bon gros sujet sur les paluches avec ce Riverworld. Ça serait trop dommage de nous massacrer ça.

"Le Monde du fleuve" est une sorte de fantasme pour l'écrivain en quête de scénario. Note à ceux qui comptent se procurer l'ouvrage : sautez au paragraphe suivant. Imaginez une planète gigantesque à la surface de laquelle coule, d'un pôle à l'autre, un fleuve titanesque long de 40 000 kilomètres. Sur les bords de ce super Nil, ressuscitent le même jour tous les humains ayant vécu sur Terre depuis 1 million d'années avant J-C jusqu'au début du XXI[e] siècle, date à laquelle un truc bizarre est arrivé. Imaginez seulement que vous écrivez un roman et que vous pouvez avoir comme héros de votre bouquin : Cyrano de Bergerac, Mark Twain, Napoléon, Jésus Christ, Goering, Christophe Colomb, Mozart, Alice au pays des Merveilles et même un extraterrestre bizarre et un titanthrope des âges pré-glaciaires. Imaginez ces joyeux drilles interférant entre eux. Comment se comporteraient-ils si tout était à refaire ? Oui, la S-F c'est trop puissant. OK, j'arrête et je vous parle du jeu.

Tout en 3D temps réel, Riverworld est un jeu de stratégie et de gestion. On y dirige Richard Burton, le célèbre explorateur, à travers 4 niveaux différents et 11 âges technologiques, de l'Age de la pierre à l'Age stellaire. Hmmm, vous avez dit Civilization ? Tout au long du jeu, on pourra rencontrer et dialoguer avec plus de 100 personnages historiques célèbres. Recruter dans son équipe Attila comme général, Einstein comme inventeur ou Colomb comme explorateur c'est quand même pas donné tous les jours !

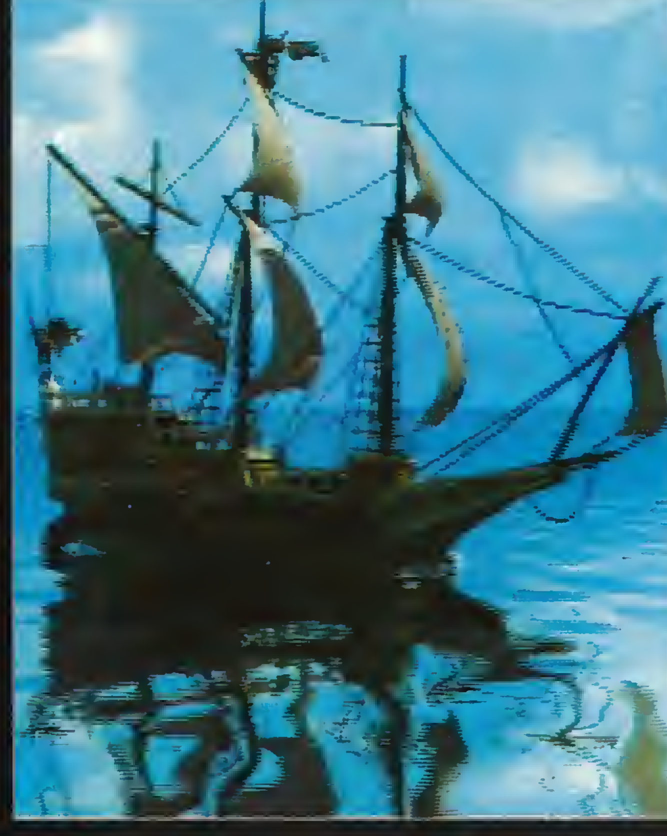
Bon, j'y ai joué. L'interface est un peu déconcertante. Il faut faire des allers-retours incessants entre la vue à la première personne de Burton et une vue du dessus où on peut sélectionner d'autres persos et leur confier des actions (construire des bâtiments, couper du bois, se battre, monter dans une embarcation...). On se retrouve donc un peu englué, et c'est dommage car le mélange des genres est assez original. Le moteur 3D est correct, sans être dément non plus, mais je suis loin d'avoir vu toutes les modélisations appartenant à chaque époque (ben ouais, on pouvait pas sauver dans cette version). Bref, comme c'est souvent le cas quand on mate l'adaptation d'un bon livre au cinéma, Riverworld, le jeu, va avoir du mal à se hisser à la hauteur du bouquin.

Iansolo

Preview

CIVILIZATION-LIKE
PC CD-ROM
ÉDITEUR OCÉAN
DÉV. MAX DESIGN/ALLEMAGNE
SORTIE PRÉVUE SEPTEMBRE





1602

Un aventurier sans peur, prêt à tous les sacrifices, un homme n'ayant pas froid aux yeux, voilà ce que vous devrez être pour coloniser une terre quelquefois inhospitalière. Mais si vous savez serrer les dents et offrir à vos colons l'exemple d'un maire scrupuleux, alors certes l'Eldorado que chaque homme cherche ne devrait pas être loin.

1602 vous donnera l'occasion de le construire de vos propres mains. D'un comptoir, des chemins boueux naîtront, puis des cabanes miteuses, un marché où les premières denrées dégageront le fumet fort des viandes giboyeuses. Mais petit à petit la maçonnerie fera son apparition. La pierre remplacera la boue des ruelles, les rondins grossiers qui servaient de toit à votre population disparaîtront au profit d'élégantes maisons. Votre ville s'enrichira sous l'effet de nouvelles cultures. Sucre, tabac, vin, épices procureront des plaisirs voluptueux à des hommes avides de douceurs. La découverte de minerais vous permettra de commercer avec les nations voisines. Les mines vous conduiront à développer un artisanat jalousé par les autres pays. Car, dans un monde où chaque outil est précieux, la véritable richesse se trouve dans le travail de la forge. Alors, il vous faudra vous armer pour éviter de vous faire piller. Les guerres débuteront, mettant fin aux échanges commerciaux. La diplomatie deviendra primordiale. Les alliés seront une aide précieuse pour défendre votre patrimoine. Les hommes s'enrôleront pour partir vers de nouvelles contrées et semer la terreur parmi les envieux. Et si vous êtes un homme sage, alors, peut-être deviendrez-vous le gouverneur de ce monde.

Ce jeu semble prêt à nous offrir une véritable simulation de développement d'une colonie en temps réel. La gestion économique des ressources paraît essentielle, autant que la puissance armée. Les multiples possibilités de construction, comme l'exploitation de tabac ou la ferme bovine, annoncent une richesse exceptionnelle. Les échanges autant commerciaux que militaires y jouent un grand rôle. La gestion des

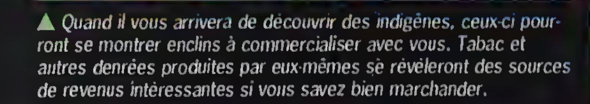
▲ *Un zoom vous permettra de découvrir l'animation qui règne dans vos rues : un enfants poussant un cerceau devant lui, un pèlerin... Dans une cité prospère, le monde ne manque pas.*





L'Eldorado que chaque homme cherche ne devrait pas être loin.





▲ Quand il vous arrivera de découvrir des indigènes, ceux-ci pourront se montrer enclins à commercialiser avec vous. Tabac et autres denrées produites par eux-mêmes se révèleront des sources de revenus intéressantes si vous savez bien marchander.



Ce jeu vous offrira une véritable simulation de développement de colonie.

combats se présente de manière beaucoup plus complexe que dans Conquest of the New World. Le graphisme superbe et les animations fort nombreuses nous préparent à un soft dont le talent ne sera uniquement pas d'être complexe. La beauté s'alliera à la complexité pour nous offrir de longues heures de jeu. Et malgré mon incompréhension de l'allemand (les développeurs sont une boîte allemande, ils nous ont envoyé une version en langue originale), le peu que j'ai pu saisir me donne une envie furieuse de rafler le test dès l'arrivée de la version française. Nos voisins germaniques, même s'ils ne font pas souvent parler d'eux dans le milieu du jeu vidéo, semblent se préparer à une offensive qui fera parler d'elle. Le mois de septembre s'annonce passionnant.

Kika



▲ Les traités commerciaux cimenteront les bonnes relations entre colonies voisines. Mais il suffit qu'une de vos productions soit jalousée, pour qu'une franche amitié tourne au vinaigre.

◀ Votre navire vous permettra d'explorer les terres de ce monde et de découvrir quelles plantations vous pourriez y développer.

BETA VERSION



"RENDONS DONC À CÉSAR CE QUI APPARTIENT À IMPRESSIONS…" : CAESAR II, LEUR SOFT DE GESTION/STRATÉGIE, S'EST TAILLÉ UN JOLI PETIT SUCCÈS AUX QUATRE COINS DE L'EMPIRE AVEC 500 000 EXEMPLAIRES VENDUS. IL N'EN FALLAIT PAS PLUS POUR QUE SIERRA, L'ÉDITEUR, SE DRAPE DANS SA TOGE ET ANNONCE L'ARRIVÉE PROCHAINE DE CAESAR III, PROBABLEMENT POUR LA RENTRÉE.

Caesar III

Dans Caesar II, les amateurs d'antiquités diverses pouvaient se régaler en bâtissant une cité de l'époque romaine. Une cité altière avec ses rangées de cyprès, ses colonnades de marbre rose, ses forums et son IRC. Euh non, pas d'IRC chez César, il utilisait plutôt ICQ... Dans le but à peine avoué de devenir Empereur, on avait à gérer des provinces lointaines, à manager des villes entières pleines de vulgum pecus jamais satisfaits, comme dans une sorte de Sim City mais vachement plus drôle parce qu'en peplum et en sandales -les mêmes sandales que portent encore de nos jours les touristes hollandais dans le métro, on ne soulignera jamais assez l'influence des romains sur nos lointains cousins bataves ! L'énorme popularité acquise par Caesar II auprès des PC-maniaques de tous bords toujours prêts à crier plus fort pour réclamer plus de "pains et de jeux" s'est donc tout naturellement accompagnée d'une longue liste de souhaits et de requêtes. Soucieux de maintenir la Pax Romana intacte, Impressions s'est empressé d'incorporer toutes ces suggestions dans Caesar III. L'autre jour, David Lester, fondateur et directeur général d'Impressions Angleterre, a poussé son char jusqu'à la rédac', histoire de nous présenter les nouveautés nouvelles. Petite interview.



Caesar III passe au S-VGA en 65 000 couleurs, et c'est pas pour nous déplaire.

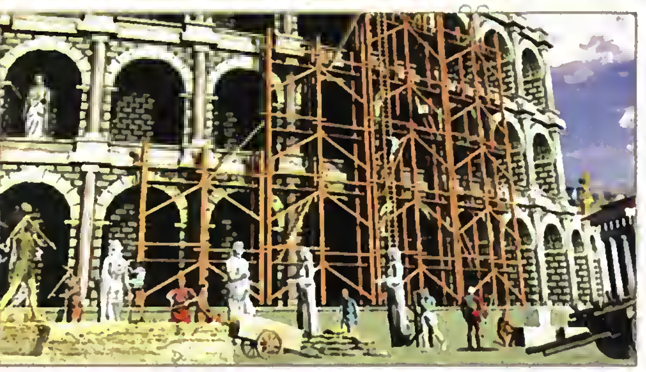




MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	SIM CITY ANTIQUE
ÉDITEUR	CENDANT/SIERRA
DÉVELOPPEUR	IMPRESSIONS
SORTIE PRÉVUE	SEPTEMBRE 98

Interview avec David Lester
fondateur et directeur général d'Impressions UK



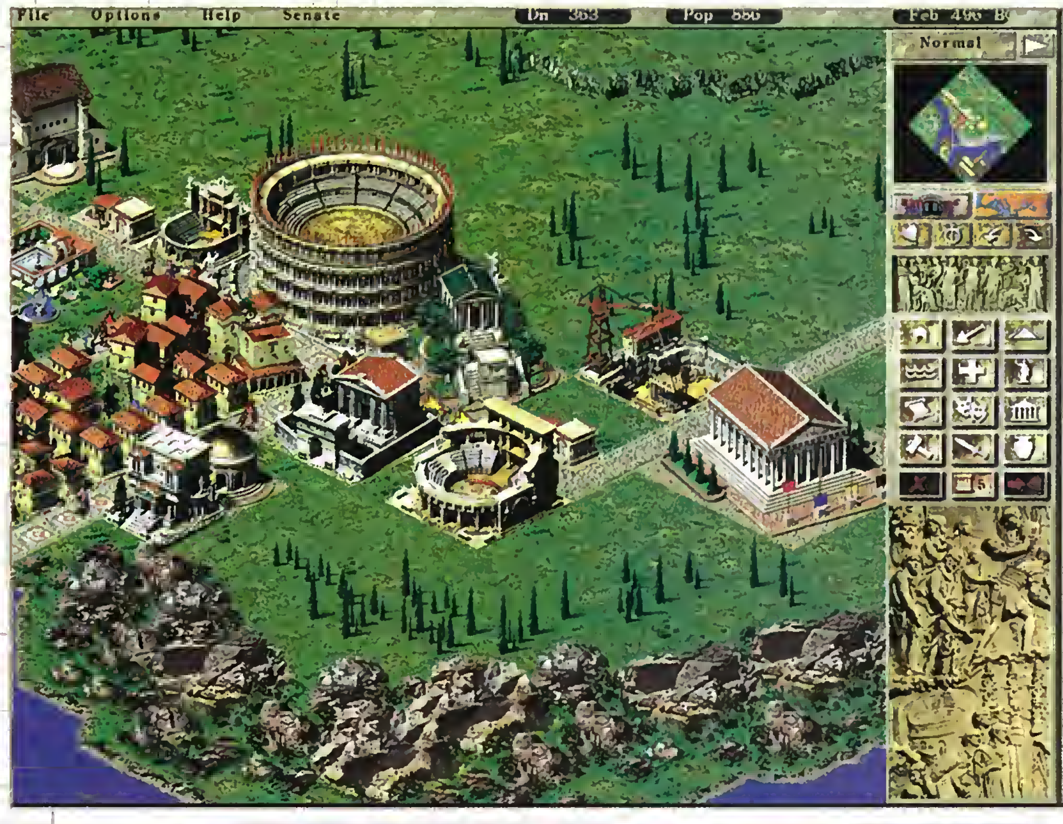


Joystick : Ave David !
David Lester : Salut les gars !
Joy : Ipsem laurum ipsum rosa rosae rosum carthago delenda est !
D.L. : what ?
Joy : Ho ! ho ! ha ! hem, non rien, David. Voilà : qu'est-ce qui vous a amené à réviser votre copie sur Caesar II ?
D.L. : Caesar II était un peu dur à maîtriser. Il était aussi un brin répétitif au bout d'une trentaine d'heures. Nous avons donc voulu le rendre plus accessible et plus complet, sans perdre notre spécificité. Caesar III n'aura rien à voir avec tous ces programmes de stratégie temps réel qui envahissent le marché.
Dans Caesar III, comme par le passé, les joueurs bâtiront et auront à gérer une cité romaine, ils développeront des armées, défendront leur territoire contre des voisins envahissants, et même, s'ils le souhaitent, ils pourront se lancer à la conquête de l'Empire en exploitant des ressources et en charmant l'Empereur pour gagner pouvoir et promotions. Le soft comprendra un mode tutorial très riche, ce qui mettra les nouveautés à portée des anciens joueurs comme des nouveaux venus.
Joy : Hmmm, et si vous nous parliez de ces nouveautés ?
D.L. : La plus grande différence avec le précédent volet, c'est que le jeu se situe dans un même lieu. Dans Caesar II, il y avait des niveaux de provinces séparés. Plus maintenant. Les combats auront lieu sur la carte de la ville et non plus sur une carte spécifique. On verra les barbares marcher vers les fortifications de notre belle cité, exploser les remparts et pénétrer par les brèches. Heureusement, on aura disposé des guetteurs (NDR : Les célèbres pingouins du Capitole) sur les murs pour donner l'alarme.
Tous les bâtiments du jeu sont maintenant animés, et ils procurent des informations concrètes au joueur (stocks de marchandises, production en cours) sans qu'il soit nécessaire de consulter des écrans spécifiques, ce qui était fastidieux auparavant. Et puis le modèle de jeu est devenu bien plus fin. Les structures construites ont des aires d'effet. La proximité des bâtiments et l'organisation de la ville jouent donc un rôle déterminant. Par exemple, pour l'approvisionnement en eau, on bâtit un réservoir, des aqueducs et des fontaines. On doit veiller à ce que les zones d'habitation soient correctement desservies par les fontaines. Pareil pour les ingénieurs (qui consolident les édifices) ou les gardes prétoriens. Certains bâtiments engendrent des nuisances comme les marchés. On peut les isoler des habitations en construisant des parcs et des statues. Les habitants sont alors contents, et ils prospèrent. Les routes aussi sont très importantes. Il y a vraiment beaucoup plus de constructions différentes que dans Caesar II : des thermes, des amphithéâtres, des cirques Colysée avec des combats de gladiateurs et des lions... Il sera même possible de dialoguer avec les habitants qui marchent dans les rues pour connaître leurs désirs.
Joy : Wooa ! et ça ne risque pas d'être un peu lourd à gérer tout ça ? Vous fournissez les esclaves au moins...
D.L. : Pas de soucis, le micro management sera beaucoup moins fréquent qu'avant. On définit tout simplement des priorités en donnant un rang d'importance à chaque domaine : industrie, lutte contre le feu, ingénierie, commerce...
Joy : Le terrain est-il toujours plat ? Comment fonctionne le commerce ? Pourra-t-on y jouer en latin dans l'interface, au moins ?
D.L. : Effectivement les cartes comprennent des dénivellations. Les riches prélats préféreront des villas construites sur les hauteurs. Le commerce permet d'avoir d'autres revenus que par les impôts. Il faudra aussi se procurer certaines matières premières en faisant des échanges avec les autres provinces de l'Empire. Oui, Caesar III comprendra de nombreux termes en latin. Mais tranquillisez-vous, il y aura une option pour avoir les noms en français.





Pour satisfaire la populace, le petit architecte romain prendra soin d'organiser de grands divertissements. Les citoyens attendent de leur gouverneur de fréquents spectacles et des festivals.





Petite devinette pour les vacances : qu'est-ce qui est maigre comme un clou, qui a la peau translucide, les cheveux longs, possède une ligne téléphonique indéracinable, un rire insupportable et une manette Force Feedback ? Réponse : C'est le testeur de Tchernobyl, bien sûr !

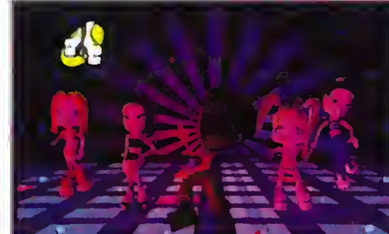
Spice World

SIMULATION DE BOUFFONNES - TOUS JOUEURS - PLAYSTATION



Et dire qu'il y a deux ans, les membres des Spica Girls étaient de purs boudins dont aucun homme censé n'aurait désiré l'union charnelle. Parce que maintenant, elles ont tous les hommes à leurs pieds... grâce au fric "of course"...





Bon, les petites gonzesses rebelles pourront désormais s'éclater en mettant en scène leurs héroïnes dans des shows bien rétros. Le soft se déroule en plusieurs phases. La première consiste à choisir l'un des cinq navets les plus connus, puis de remixer ce dernier. Bien entendu, le jeu s'élève au niveau des fans du girls-band, ce qui vous autorise à effectuer un remixe bien pourri, la qualité de votre mix n'étant pas déterminant pour accéder à la suite des réjouissances. Aprés cette opération aussi simple qu'un pet, vous pourrez rejoindre vos premiers cours de danse avec un professeur africain pas banal qui vous apprendra les combinaisons qui déclenchent les différents pas de danse. Ensuite, direction la salle d'entraînement pour déterminer les chorégraphies de chaque Spice Tiep avant l'enregistrement final. En bref, vous aurez exploité la totalité du jeu au bout du temps record de dix minutes. Pour vous consoler de l'affront subi par tant de brio en matière d'escroquerie, vous aurez le privilège d'admirer vos idoles au mieux de leur forme (la péripatéticienne du groupe ostente son double menton, la black est de moins en moins black, la blonde se métamorphose en truie, la plus mignonne fait montre de cellulite au niveau des jambes, et la plus moche j'en parle même pas...) via une vidéo bien longue dont la qualité insulte les amateurs de laser disques (si vous ne savez pas ce qu'est la compression vidéo, matez la démo). Casque Noir et les adeptes du "girls power" vont se jeter sur "Spice", ça c'est sûr... D'autant que son prix est très attrayant : environ 200 F.



EDITEUR : SONY C.E.
GENRE : MISE EN SCÈNE DE FILLETTES
MEMORY CARD : OUI
CONTINUES : INFINIS
DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
79	81	29

Shining Force 3

WARGAME BOURGEOIS - TOUS JOUEURS - SATURN

Nous, les gars du XVIe arrondissement, on aima les jeux bien fins qui demandent un minimum da réflexion. Ça tombe bien parce qua Shining Forca fait partie de ces softs-là.

Shining Force 3 est le troisième opus (sans blague ?) d'une série à succès qui a connu ses heures de gloire sur Megadrive (défunte console 16 bits de Sega). Au programme se mêlent adroitement combats tactiques et scénarios peaufinés à base de rebondissements. Très complet au niveau des possibilités stratégiques, Shining Force 3 permet de gérer jusqu'à 12 combattants (comprenant bien entendu différentes classes de personnages) dans des affrontements se déroulant à la Heroes of Might and Magic avec un système d'attribution de points de dégâts proportionnels aux caractéristiques de chacun (OK, c'est un peu vaseux comme explication...). La représentation est en 3D isométrique avec des rotations du terrain, histoire de vous faciliter le choix des placements de vos troupes. Par contre, les musiques tournent en boucle et vous rendent, au bout de trois heures de jeu, "limit nervous breakdown". Cela dit, les fanas des jeux de stratégie y trouveront largement leur compte et y découvriront une source de joie intarissable. Certains pourraient même en user pour sortir de la drogue, de l'alcool, des tracas liés aux droits de succession ou aux redressements fiscaux soudains (les personnes visées se reconnaîtront)... En bref, Shining Force 3 se consomme sans modération.



EDITEUR : SEGA
GENRE : RPG-STRATÉGIE
MEMORY CARD : OUI
CONTINUES : INFINIS
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
88	84	90

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

NOUVEAU ! LES RELIURES JOYSTICK



N°86

- **Tests :** Riven, Total Annihilation, Dark Reign, Shadows of Empire, Fun Tracks, Shadow Warrior, Take No Prisoners...
- **Sur le CD :** G-Police, Barrage, Constructor, Buccaneer, Dungeon Keeper, Hardcore 4x4, Hexen 2, The Last Express...
- **Guide :** Heroes of Might & Magic 2 (1re partie)
- **Soluces :** Atlantis



N°87

- **Tests :** Jedi Knight, Dark Earth, Flight Simulator 98, Age of Empires, Overboard, NHL 98, Incubation, Sub Culture...
- **Sur le CD :** Close Combat 2, Sub Culture, 7th Legions, Blood Bath, Carmageddon Splat Pack, International Rally Championship...
- **Guide :** Heroes of Might & Magic 2e partie.
- **Soluce :** LBA 2



N°88

- **Tests :** F22 Air Dominance Fighter, Screamer Rally, Blade Runner, F1 Racing Simulation, Ultima Online, G-Police, Tomb Raider 2, I-War...
- **Sur le CD :** FIFA 98, Test Drive 4, Seven Kingdoms, Les Bouchers de Quetzalcoatl, Golgotha, GTA, Kick Off 98, Links 98, Manx TT
- **Soluces :** Riven, Dark Earth, Les Bouchers de Quetzalcoatl



N°89

- **Tests :** Red Baron 2, Quake 2, Wing Commander Prophecy, Balance of Power, Seven Kingdoms, Worms 2, Battlespire, Men in Black...
- **Sur le CD :** Journeyman Project 3, Wing Com. Prophecy, Genocide, Actua Soccer 2, Dark Reign, F1 Racing Simulation, Hercule...
- **Soluces :** The Curse of Monkey Island, I-War, Zork, Lands of Lore 2



N°90

- **Tests :** Flight Unlimited II, The Journeyman Project 3, Adidas Power Soccer, Super Puzzle Fighter II Turbo, 747, Zéro Zone...
- **Sur le CD :** Balls of Steel, Frogger, Andretti Racing, F-22 Raptor, Ultim@te Race, Dark Omen, Lords of Magic...
- **Soluces :** Tomb Raider II, Dementia, Space Quest IV...



N°91

- **Tests :** Mysteries of the Sith, Dark Omen, Fallout, Ubik, Balls of Steel, Ultim@te Race Pro, F/A-18 Korea, Egypte 1156 av. J-C...
- **Sur le CD :** Battlezone, Aircraft, East Front, F/A 18 Korea, Gruesome Castle
- **Soluces :** Egypte 1156 av. J-C, Journeyman Project 3



N°92

- **Tests :** Battlezone, Redline Racer, Shadow Master, I76 Nitro Riders, Formula One 97, Airliner 98, Spearhead, Deadlock 2
- **Sur le CD :** Falcon 4.0, Power Boat, Army Men, Croc, Deadlock 2, L'Odyssée d'Abe, Heavy Gear, Longbow 2
- **Guides de jeu :** Wing Commander Prophecy, Sub Culture, Dark Reign



N°93

- **Tests :** Battlezone, Redline Racer, Shadow Master, I76 Nitro Riders, Formula One 97, Airliner 98, Spearhead, Deadlock 2, Subspace...
- **Sur le CD :** Falcon 4.0, Power Boat, Army Men, Croc, Deadlock 2, L'Odyssée d'Abe, Heavy Gear, Longbow 2...
- **Guides de jeu :** Dark Reign, Zero Zone, Starcraft, Mysteries of the Sith...



N°94

- **Tests :** Unreal, Coupe du monde 98, World League Soccer '98, Monster Truck Madness 2, Special Ops, Hexplore, Might & Magic 6
- **Sur le CD :** Coupe du monde 98, Commandos, Comanche Gold, Barrage, N.I.C.E. 2, Formula 1 97, X-Com
- **Soluces :** Betrayal in Antara, Mysteries of the Sith, Fallout



Pour recevoir chez vous d'anciens numéros ou des reliures de collection, remplissez ce bon. Pour chaque numéro commandé, nous vous demandons 7 F de participation aux frais postaux.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION :

- Je commande le(s) numéro(s) .... à 42 F (35 + 7), soit un total en francs de ....
- Je commande le(s) numéro(s) .... à 45 F (38 + 7)*, soit un total en francs de ....

* À partir du numéro 84

Soit un total en francs ....

RANGEZ VOS MAGAZINES :

- Je commande .... reliure(s) à 69 F, soit un total en francs ....

MONTANT TOTAL À REGLER PAR CHEQUE À L'ORDRE DE JOYSTICK : ....

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
....
Code Postal |_|_|_|_|_| Ville ....

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
JOYSTICK - SERVICE VPC - BP 4 - 59718 LILLE CEDEX 9

Lucky Luke

SIMULATEUR DE "PROFILEMAN" - TOUS JOUEURS - PLAYSTATION



Le héros de bande dessinée au profil la plus célèbre du monde se pointe dans les RAM de la PlayStation pour le bonheur des petits et des adultes.

Ce qu'on ne nous raconte pas sur les cow-boys, c'est qu'ils ont participé à l'extermination scandaleuse des Indiens au nom du soi-disant rêve américain... DK, j'm'emballe mais j'vais me calmer tout de suite pour vous parler du jeu d'Infogrames. Lucky Luke, gentil "Blanc" parmi les Sioux, fait son apparition sur PlayStation dans un jeu de plates-formes en 3D à la liberté de déplacement restreinte. Au menu des réjouissances : combats entre gentlemen, voyage en wagon dans les mines, séance de tir... une riche variété d'actions et de situations que peu de softs de plates-formes peuvent se targuer de posséder. De plus, au niveau de la réalisation technique, la 3D est d'excellente facture et les mouvements de caméras, fluides et judicieux. En fait, c'est la première fois qu'une bonne adaptation du cow-boy mâcheur de brindille est élaborée en jeu vidéo et c'est la raison pour laquelle les amateurs de la B.D. de Morris (et les plus jeunes) ne risqueront pas d'être lésés en jouant à Lucky Luke. D'ailleurs, j'en profite pour lancer un appel aux éditeurs de jeux pour qu'ils élaborent un soft basé sur les fabuleux personnages de B.D. que sont Pif et Hercule. Je verrais bien un genre de Sim City dans lequel chaque phase de conflit donnerait lieu à des affrontements intellectuels via un mode de jeu étrange à la Tetris. Ensuite, on basculerait dans un jeu de flipper dont l'enjeu serait d'accéder à des démos interminables en Ray-Tracing... Le rêve, quoi !



EDITEUR : INFOGRAMES
GENRE : PLATES-FORMES ACTION
MEMORY CARD : OUI
CONTINUES : SAUVEGARDE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1

TECHN. 85 DESIGN 88 INTERET 80

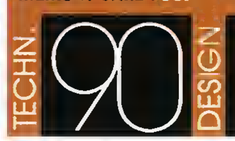
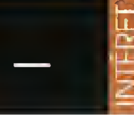
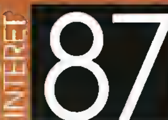
Pocket Camera

CAMÉRA DU PAUVRE - TOUS JOUEURS - GAME BOY

Gadget entre l'appareil (l'aspect caméra) et le jeu (le jongleur, le D.J.), la Pocket Camera se présente sous la forme d'une simple cartouche avec une sorte de "webcam" intégrée.

Quel bond technologique décisif pour la Game Boy, humble console prisée des pauvres fauchés (redondance) des quartiers mal famés du XIX arrondissement de Paris (encore redondance !). En effet, lorsque vous vous filmez avec la Pocket Camera, ce qui étonne en premier lieu, c'est la vitesse de rafraîchissement de l'image (et la finesse de celle-ci) qui est assez rapide pour une machine de l'envergure de la G.B. (8 bits). Vous pourrez capturer une vingtaine d'images et aurez la possibilité de les retoucher grâce à une librairie d'éléments graphiques incluse dans la mémoire de la cartouche. Ainsi sera-t-il aisé de se rajouter une moustache, une goutte de sueur ou des yeux de nippons fourbes pour paraître plus attirant que dans la normale. Mais le soft ne s'arrête pas là : après avoir enregistré plusieurs mimiques, vous pourrez les incruster dans différents jeux débiles (jonglage avec des boules, D.J. relou...) afin de gagner plus de prestance auprès de vos amis (l'être humain ne sort pas grandi de c't'affaire-là...). De plus, une imprimante petit format (périphérique à ajouter) crachera votre portrait pour immortaliser vos meilleurs instants d'abrutissement forcé. Et puis la cartouche n'est pas très chère (250 F, une misère pour un bourgeois), ce qui est une raison de plus pour que vous vous la procuriez.

EDITEUR : NINTENDO
GENRE : RETOUCHE DE PHOTOS/JEUX DIVERS
MEMORY CARD : OUI
CONTINUES : AUCUN
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : AUCUN
NOMBRE DE JOUEURS : 1

TECHN.  DESIGN  INTERET 

1 AN DE joystick + LE JEU COMMANDOS

11 NUMÉROS DE JOYSTICK	418 F
+ LE JEU COMMANDOS SUR PC	369 F
SOIT UN TOTAL DE	~~787~~ F
POUR VOUS	**469 F**

PLUS DE 40% DE RÉDUCTION

SOIT UNE ÉCONOMIE DE 318F





OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK Abonnement BP 2 59718 Lille Cedex 9

01 ❑ Oui, je profite de votre super offre "1 an (11 nos) + le jeu **Commandos**" pour m'abonner à Joystick, au tarif exceptionnel de **469 F** seulement, au lieu de 787 F soit **318 F d'économie !**

02 ❑ Je préfère m'abonner à Joystick seul pour 1 an (11nos) au tarif de **259 F** au lieu de **418 F**, soit **38 % de réduction !**

Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :
❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre
Carte bancaire n° : ⌴⌴⌴⌴ ⌴⌴⌴⌴ ⌴⌴⌴⌴ ⌴⌴⌴⌴
Date d'expiration : ⌴⌴ ⌴⌴

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code postal : ⌴⌴⌴⌴⌴ Ville : ....
Date de naissance : ⌴⌴ ⌴⌴ 19⌴⌴
Ordinateur : ....
Pseudo* : ⌴⌴⌴⌴⌴⌴⌴⌴⌴⌴⌴⌴⌴⌴⌴⌴⌴⌴⌴⌴
(à créer sur le 3615 Joystick avant de renvoyer votre coupon pour profiter du 3614 Joystick)*
Signature obligatoire :

Offre valable 2 mois et réservée à la France métropolitaine. Vous pouvez acquérir séparément les 11 nos de Joystick au prix unitaire de 38 F, et le jeu COMMANDOS pour 369 F (+ 13 F de frais d'emballage et de port). Délai de livraison de votre jeu : 4 à 5 semaines après réception du premier numéro de votre abonnement. Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

ST266

Loisirs

Mathilde Rémy

retour

Vincent Van Gogh
Vélasquez
Edouard Manet
Paul Cézanne
Gustave Courbet
Antonio Canova

On a même droit au traditionnel petit quizz, avec strip-tease en parallèle à la clé.

Milo Manara

EDITEUR MICROFOLIE'S
SUR PC CD-ROM

Souvent hot (la sélection des images fut rude), mais toujours superbes, les dessins de Milo Manara sont un véritable enchantement pour les yeux. Ce Vénitien, que l'on considère aujourd'hui comme le maître de l'érotisme en bande dessinée, est censé plaire tout particulièrement aux femmes. Et je reconnais que contrairement à d'autres auteurs plus «machistes», Manara arrive à garder à ses scènes les plus crues une incroyable beauté. Comme s'il avait réussi à mettre le doigt sur cette fameuse frontière entre grossièreté et vulgarité, qu'il en jouait à loisir sans jamais la franchir. Du grand art, sans conteste.

En dépit de quelques narrateurs incroyablement mauvais (ah, ces mauvais acteurs qui se croient obligés de surjouer pour pallier leur manque de talent !), on se laisse prendre au charme présent dans toute l'œuvre de Manara. On retrouve avec émotion ces classiques que sont devenus «Le Déclic» ou la série des «Guiseppe Bergman». On découvre ses affiches, ses illustrations diverses, sa collaboration avec Fellini. On visionne des interviews, notamment celle d'Hugo Pratt, le complice et l'inspirateur de Manara.

Au final, on n'a plus qu'une envie, se replonger dans une de ses BD ou foncer chez le libraire le plus proche pour s'immerger plus avant dans la découverte de son œuvre. Si le multimédia doit trouver un sens, c'est bien ainsi que je le comprends : nous permettre de mieux nous relier au monde qui nous entoure, en nous incitant à suivre d'autres pistes, ou alors carrément créer un nouveau monde, comme savent le faire les bons jeux. Ce CD-Rom réussit l'exploit d'allier ces deux qualités : il nous emprisonne dans son univers, comme pour mieux nous en expulser par la suite. Mais ne vous leurrez pas, le nombre d'heures que vous passerez devant votre moniteur ne se comptera pas en dizaines, tant croît rapidement l'envie de retrouver la forme originale de ces dessins. Ou peut-être s'agit-il tout simplement du besoin de toucher du papier.



Anita Ekberg, sublime de sensualité dans cette scène mythique de "La Dolce Vita"...



La caméra joue les voyeuses. La magie du dessin qui prend forme est toujours aussi redoutable.



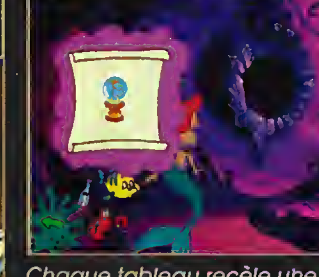
Fais ton histoire ! La Petite Sirène

EDITEUR DISNEY INTERACTIVE
SUR PC & MAC CD-ROM

Toute la magie de Disney reste intacte dans ce soft qui cible les 6-12 ans. Sans doute est-ce dû à la part belle laissée à la narration de cette histoire si triste et si complètement immorale. Chaque étape du conte est présentée sous forme de tableau interactif, où on recrée l'histoire plus qu'on ne la découvre, en cliquant sur tous les personnages de la scène, générant ainsi de charmantes petites animations. Pour autant, la partie créative n'est pas laissée pour compte : on peut créer sa musique, sa caverne, et même son histoire. La musique tape un peu sur les nerfs mais ce soft est charmant, vraiment charmant. Pas autant que le prince, mais presque.

Nous, à Joystick, imaginer des histoires palpitantes c'est notre passion.





Chaque tableau recèle une bouteille, dont l'image vient grossir le stock où on puisera pour créer sa propre histoire. Le vrai conte est ainsi perpétuellement relié à la partie créative du logiciel.



Pets 2

EDITEUR MINDSCAPE
SUR PC CD-ROM

Ce n'est pas la première fois que l'on est amené à voir des animaux familiers sur nos écrans. Une première version de pets était sortie il y a un an. La suite a été complétée pour vous offrir un choix plus important de chats et de chiens. Vous pouvez en adopter deux au plus pour les voir s'ébattre sur votre écran. C'est certes moins salissant que dans un studio de 15m² mais vous devez vous en occuper tout autant. Je passe sur les besoins qui vous sont évités. La seule obligation est de vous amuser avec eux au moins une fois par jour, pour préserver leur santé physique et mentale. Comprenant un économiseur d'écran, ce produit est mignon tout plein et vous promet un doux bruit de ronronnement pour meubler vos journées solitaires au bureau.



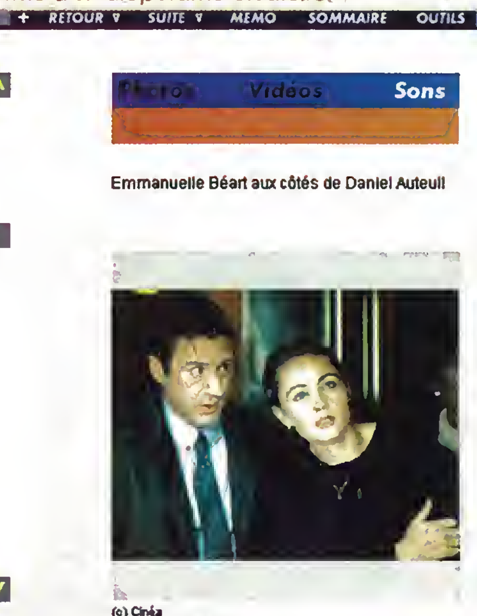


La montagne de photos de tous les genres que contient le CD peut également se visionner sous la forme d'un diaporama aléatoire.

RECHERCHE + RETOUR SUITE MEMO SOMMAIRE OUTILS

Illustrations

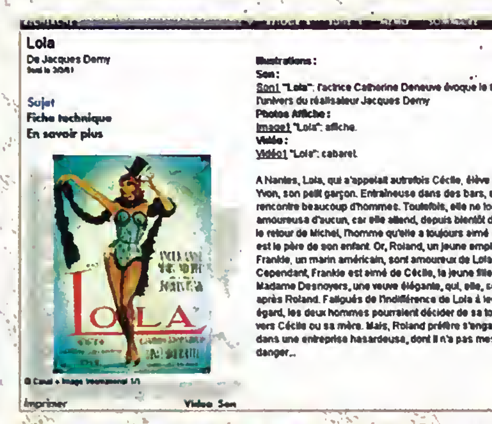
Eddy Constantine
Eddy Mitchell
Edwige Feuillère
Elodie Bouchez
Elsa Zylberstein
Elvire Popesco
Emmanuelle Béart aux côtés de Daniel Auteuil
Emmanuelle Riva
Eric Rochant
Eric Rohmer
Fabienne Babe
Fabrice Luchini
Fanny Ardant
Fanny Cottençon
Fernand Gravey
Fernand Ledoux
Fernand Raynaud
Fernandel
Fernando Arrabal
Florelle
Francis Blanche
Francis Girod
Francis Perrin
François Cluzet



Cinémascope

EDITEUR CANAL+ MULTIMEDIA
SUR PC & MAC CD-ROM

Décidément, Canal+ s'est fait une spécialité de nous pondre de bons produits cinéma. Il y a deux ans déjà, ils avaient sorti un merveilleux CD sur le Cinéma français, en collaboration avec France Télévision. Et voilà qu'ils remettent ça aujourd'hui, cette fois-ci avec la Bibliothèque du Film (BiFi). Cette encyclopédie du cinéma français de 1929, du début du cinéma parlant à 1997, recense tous les longs métrages sortis en salles, soit environ 8 000 films. Acteurs, réalisateurs, photos, son, vidéos, fiches avec résumé, genre, date de sortie et générique… La banque de données est impressionnante.
Malgré quelques petits défauts de conception, comme l'impossibilité d'échapper à certains passages, la navigation est aisée et agréable. Les intervenants, très bien choisis, sont tous des pointures sur leur sujet. Quant aux vidéos, cerise sur le gâteau, elles sont en MPEG et d'excellente qualité.





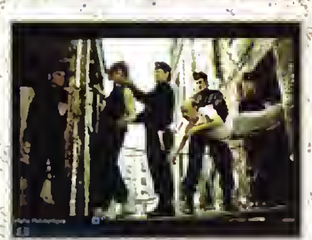
Son, image et vidéo sont disponibles pour "Lola", de Jacques Demy mais tous les films ne sont pas aussi bien illustrés.



Les recherches multicritères sont à utiliser avec modération quand on n'a pas un bon lecteur de CD-Rom.

RECHERCHE

VISITES THEMATIQUES





L'aire de *l'utilitaire*

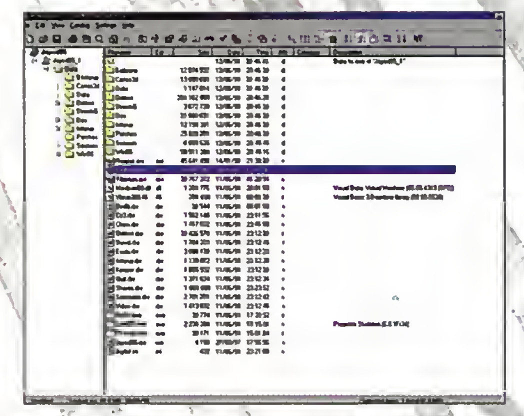
- Mon premier se trouve dans n'importe quelle ville.
- je sais pas moi, heu, une cabine téléphonique.
- Mon second sert à construire des maisons.
- je sais pas moi, heu, du vin, de la bière...
- Mon troisième est une note de musique.
- Je sais pas moi, heu, un LA ?
- Mon quatrième est un pronom.
- Je sais pas moi, heu, nous ?
- Mon cinquième est un élément, un i pour être plus précis.
- Je sais pas moi, heu, Luc Besson ?
- Mon sixième recouvre 30 % de la planète.
- Je sais pas moi, heu, un slip ?
- Mon tout est devant tes yeux ?
- Ben voyons, heu, cabine téléphonique, bière, la, nous, Luc Besson et slip... ah oui, j'y suis, c'est LA RUE, BRIQUE, UT, IL, I, TERRE.
- T'es trop fort merde...

JÉRÔME DARNAUDET

Where is it !

Concepteur : Robert Galle
Web : http://members.tripod.com/~WhereIsIt
Shareware : 200 francs environ

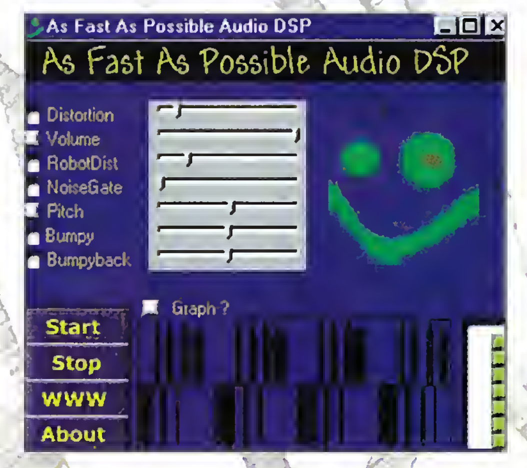
Vous avez remarqué comme les disques durs ont baissé ces derniers temps. Ça nous fait le méga à moins de 50 centimes, ça madame. Du coup, on a tous plein de mégas, de gigas devrais-je dire, que l'on bourre de trucs débiles, jusqu'à ne plus savoir où ils se trouvent. De même, vous êtes nombreux à nous demander un index de tous les programmes publiés à ce jour dans notre beau CD-Rom, service que l'on ne peut hélas vous rendre faute de temps (et de courage, je dois bien l'avouer). Mais la solution existe et elle s'appelle Where is it ? Ce shareware développé par un homme, 1,75 mètre environ, les yeux bleus et le corps athlétique, permet de répertorier



de manière facile et efficace tout les programmes contenus dans des CD et autres disques durs. Il est également capable de lire dans les lignes de la main et dans les fichiers ZIP. Vous pouvez ainsi demander à Where is it ?, qui veut dire, rappelons-le, mais où ai-je foutu ce put... de programme, de répertorier tous les fichiers par date, par type, par taille, se trouvant dans tel CD, les commenter et les retrouver ainsi à la vitesse de l'éclair grâce à l'option de recherche. C'est vraiment fort pratique. Le soft comporte bien d'autres options intéressantes mais plutôt que de vous les décrire, je vous laisse les essayer vous-même. Ce logiciel se trouve dans le répertoire \DATA\WIN95\JEUX du CD et l'enregistrement revient aux alentours de 200 francs. La version shareware fonctionne parfaitement mais se limite à la création d'un seul catalogue.

As Fast as Possible Audio DSP

Freeware



Toujours sur le CD de ce mois-ci, un petit utilitaire bien débile mais qui n'a pas manqué de faire rire ma tante Jeanne. Ah ah, m'a-t-elle dit. As Fast as Possible Audio permet de modifier sa voix en temps réel. On parle dans le micro et hop, la voix qui ressort à l'autre bout n'est plus la même. On se prend rapidement au jeu en imitant Dark Vador, Donald, la tante Jeanne et, pourquoi pas, un Schtroumph. Bref, c'est gratuit et c'est marrant.

WinAMP

Editeur : Nullsoft inc.
Web : www.winamp.com
Shareware : 70 francs environ



Nous diffusons depuis maintenant quelques années... bon, ok, quelques mois, un logiciel de lecture de fichier MPEG3 sur notre CD. Il s'avère cependant que la moitié d'entre vous, arrivés récemment dans le monde merveilleux du PC, ne sachent pas encore ce qu'est le MPEG3. Eh bien voilà, c'est un format de compression spécialisé dans le traitement de signal sonore. En clair, il permet de réduire la taille d'un fichier WAV (contenant du son, donc) avec un coefficient de 12. Une piste d'un CD audio, par exemple, représente en moyenne une taille de 80 Mo si on la copie sur le disque dur. En MPEG3, elle ne fait plus que 6.5 Mo, et ce sans perte de qualité, dans les fréquences audibles tout du moins. WinAmp permet donc de lire ces fichiers. Le MPEG3 reste cependant très décrié et l'on comprend aisément pourquoi. Une telle qualité pour une taille aussi faible laisse libre cours au piratage via Internet. Il est donc primordial de ne pas entrer dans ce jeu-là, d'une part pour éviter les problèmes, d'autre part pour aider les magasins on-line à prendre de l'importance. Il faut en effet

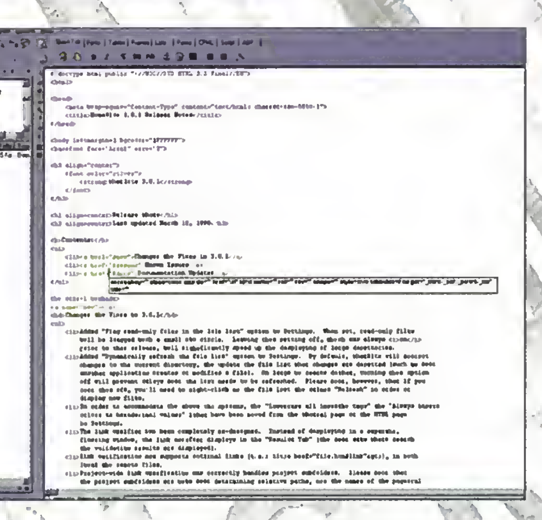


L'aire de *l'utilitaire*

savoir que, grâce à ce format, vous pouvez acheter des musiques via le Net en ne payant que le morceau qui vous intéresse. Vous êtes tranquillement chez vous et vous vous dites, tiens, j'écouterais bien la dernière chanson d'Annie Cordy. Bon, ok, vous ne la trouverez pas sur le Net... mais la dernière de Prodigy, pas de problème. Vous faites une transaction financière avec le magasin grâce à un site de paiement sécurisé, et l'on vous donne l'accès au serveur pour télécharger votre chanson. Et hop, en une demi-heure, elle est chez vous sans que vous vous soyez levé de votre fauteuil. L'un des premiers sites de vente on-line s'appelle Virtuosa. En téléchargeant leur interface, que nous avions mise dans le CD n° 90, vous accéderez directement à leur magasin on-line. Leur interface, au même titre que Winamp, peut lire les MPEG3. Pour d'autres informations, rendez-vous sur www.virtuosa.com

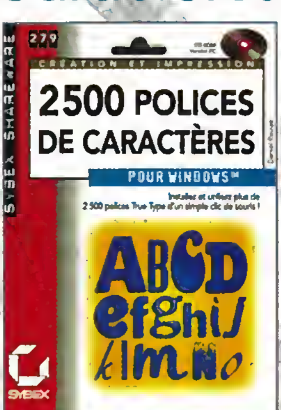
Home Site 3.01

Editeur : Allaire
Web : www.allaire.com



Cet éditeur de pages Web distribuées en version d'évaluation sur le Net comporte de nombreuses options le destinant à un usage quasi professionnel. Il n'est point question de Drag'n Drop ou autre manipulation rendant son utilisation aisée. Non. Home Site est un outil permettant de développer de manière agréable toutes les pages d'un site. Notre WebMaster à nous l'utilise tout le temps et il n'arrête pas de nous vanter ses mérites. Les mérites du soft, pas les siens, même si, reconnaissons-le, il pourrait se le permettre. Home Site connaît toutes les commandes HTML et vous aide, de la même manière que Visual Basic par exemple, à compléter votre code en vous indiquant de manière contextuelle la suite logique de votre ligne de commandes. Reste qu'il faut connaître parfaitement ledit langage, langage restant, pour info, facile d'accès pour peu que l'on achète un livre qui tienne la route. Il gère, entre autres, les frames, les codes couleurs, les tags HTML 3 et 4 et l'arborescence du site, ce qui permet de détecter les liens non fonctionnels, que ce soit une photo ou un lien hypertexte. Notez qu'il est peu gourmand en ressources. Enfin, et ce n'est pas le moins important, il ne vient pas de chez Microsoft. Ne croyez surtout pas que j'aie une dent contre eux, pas plus que tout le monde en tout cas, mais simplement le code des pages fonctionnera à 100 % avec tous les navigateurs et pas seulement avec Internet Explorer. Seul point noir, son prix avoisine les 600 francs. Cela dit, pour développer un site, ce n'est pas très cher.

2 500 polices de caractères



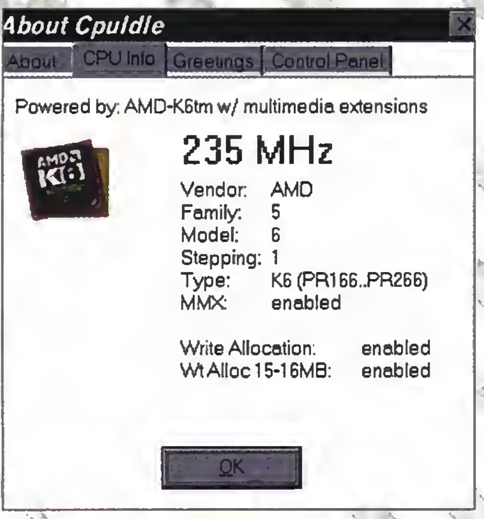
Editeur : Sybex
Prix : 132 francs TTC

Noyée dans une floppée de produits à l'utilité trop souvent douteuse, "2 500 Polices de caractères" regroupe plein de polices, 2 500, sur un même CD. L'interface permet d'ouvrir et de trier toutes les polices, 2 500, directement depuis le CD. La plupart d'entre elles sont très chouettes, avec des effets 3D et tout et tout. On peut tout de même regretter le manque d'accentuation dans la grande majorité des cas. Ces polices, 2 500 exactement, viennent en effet du Net, ce qui peut largement expliquer cela (2 500 quand même ! C'est pas rien). Bref, ça nous fait la police à 5 centimes, ça madame.

Cpu Idle

Concepteur : Andreas Goetz
Freeware
Web : www.stud.uni-hannover.de/~goetz

Alors CPU Idle, qu'est-ce que c'est ? Vous n'êtes pas sans savoir qu'un processeur chauffe. Bien que trop petit pour faire cuire des œufs, pour réchauffer l'air d'un appartement ou pour faire une pierrade, même avec un tout petit bout de viande, il chauffe. Et il chauffe d'autant plus si on l'overclocke. Moi je l'ai toujours dit, l'ennemi de l'overclockage, c'est la chaleur. Ainsi, Andreas, un beau blond à la carrure imposante, a eu l'idée de créer CPU Idle. Alors CPU Idle, comment ça marche. Eh bien c'est très simple : en utilisant une commande HLT dans une tâche prioritaire sous Windows 95 et 98, le Pentium passe en mode «j'en fous pas une rame» dès que cela lui est possible et, du coup, il refroidit un peu. Eh oui, réfléchissez ! Quand on télécharge un fichier, par exemple, ou que l'on écrit du texte, on n'a pas besoin de toute la puissance du processeur, hein, finalement. Alors voilà le résultat, Mooooonsieur le Pentium se la coule douce pendant que j'écris cette rubrique. Y se fait pas chier le Pentium ! En pratique, ça a l'air de marcher pas trop mal mais n'espérez pas gagner 50 MHz, tout juste une plus grande stabilité, ce qui n'est

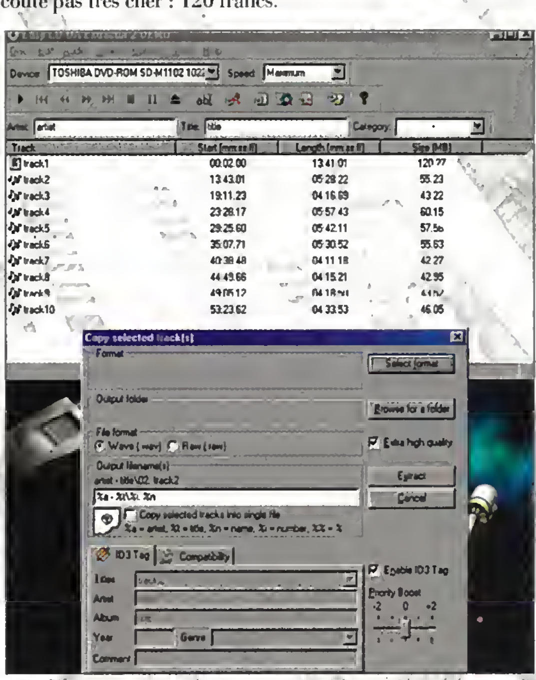


déjà pas si mal. Enfin, CPU Idle active toutes les instructions cachées, libérant ainsi toute la puissance du processeur. Il est fourni avec CPU Mon qui vous indique la température de votre carte mère.

Easy CD-DA extractor 2

Auteur : Jukka Poikolainen
Web : www.evitech.fi/~jukkatp/cdda
Shareware : 120 francs environ.

Vous vous êtes certainement posé la question de savoir comment l'on faisait pour copier une piste audio d'un CD dans un fichier Wav. La réponse est : on ne peut pas, à moins de recourir à un programme comme celui-ci. Une fois lancé, CD-DA Extractor scrute votre, ou vos lecteurs de CD pour y détecter des pistes audio. Dès lors, vous pouvez sélectionner les tracks qui vous intéressent, les écouter, et bien entendu, les transférer sous forme de fichiers au format Wav, Raw et MPEG3 dans la version enregistrée. On peut donc se faire ses propres compiles de musiques en utilisant les fichiers binaires obtenus et un soft de gravure et, si possible, un graveur de CD. Oui, parce que sans graveur vous n'allez pas aller très loin. Mais CD-DA peut également servir à répertorier ces CD en allant chercher automatiquement le titre de l'album et des chansons sur le Net et en conservant tout cela dans une base de données. CD-DA s'avère donc fort pratique, surtout dans le cas de création de CD multimédias. La version enregistrée ne coûte pas très cher : 120 francs.



Hiroshi Group

Les prix du direct. La sécurité d'un groupe.

22 magasins en France

configurations optimate AT
configurations ultimate ATX



Pentium II 233	5 790 Fttc
Pentium II 266	6 340 Fttc
Pentium II 300	7 390 Fttc

Carte mère Chipset **LX Intel ATX**
Slot One AGP UDMA 512 Ko
32 Mo SDRAM 10 ns
Disque dur 3,2 Go UDMA 33 Seagate
Carte vidéo AGP 4 Mo SIS + TV
Lecteur disquette, clavier, souris
Moyenne Tour ATX
Ecran 15" SVGA coul., B.R N.E
(Garantie 1 an/site)



*Cyrix P200 MX	3 590 Fttc
Pentium 200 MMX Intel	3 890 Fttc
AMD K6 233	3 690 Fttc
AMD K6 266	3 940 Fttc
PII 233 + Carte Son intégrée	4 690 Fttc
PII 266 + Carte Son intégrée	5 240 Fttc
PII 300 + Carte Son intégrée	6 290 Fttc

Carte mère Chipset VX PRO+ ou Soyo ETEQ
512 Ko ou LX pour PII
Pipeline Burst intégrée PCI EIDE UDMA
16 Mo EDO ext. à 128 Mo
Disque dur 3,2 Go Seagate
Lecteur disquette, Clavier, Souris, Minitour AT
Carte vidéo PCI 1Mo ext 2Mo S3 Trio
Ecran 14" SVGA couleur, B.R, N.E

KIT MULTIMÉDIA
lecteur cd-rom 32 x
+ carte son 16 Bits
+ H.P 60 Watts
550 FTTC

Groupez-vous !!!
De meilleures conditions vous attendent
Remise de 3 % pour 5 configurations
Remise de 5 % pour 10 configurations
Remise de 7 % pour 15 configurations
Nous consulter pour quantités supérieures

Centurion 04 72 65 40 40

Calculez le prix de vos options :
Relevez le prix de la pièce que vous désirez dans la grille des pièces détachées.
Enlevez à ce prix le prix de la pièce proposée dans la configuration.

Exemple :

Vous désirez remplacer l'écran 14 " par un écran 15 " de base
écran 15 " (1 340 Fttc) - Ecran 14 " (1 040 Fttc) = 300 Fttc prix de l'option

Options sur configurations :

Windows 95 OEM	750 Fttc
Lotus Smartsuite 97 : Word Pro / Approach	
Freelance Graphics / Organiser / ScreenCam	390 Fttc
Pack Office 97 PME / Etudiant	2 090 / 840 Fttc
Home Essentials 98 :	
Word 7 / Works / Money 97 / Encarta + Foot	810 Fttc
Souris Microsoft Intellimouse	190 Fttc
Clavier Natural keyboard Microsoft	420 Fttc

VENTE PAR CORRESPONDANCE
05 62 26 60 01 05 61 55 16 89

SUR PAPIER LIBRE À : HIROSHI GROUP 46 / 52 AVENUE JULES JULIEN 31400 TOULOUSE

Centralisation des appels,
du lundi au vendredi
de 9h à 18h30

Hiroshi Group

Les prix du direct. La sécurité d'un groupe.

22 magasins en France

OLITEC 56000



1190 Frs ttc

BARRETTE MÉMOIRE SDRAM 32 Mo 10 ns



280 Frs ttc

QUANTUM SE UDMA 3,2 Go



1 140 Frs ttc

BJC 4300



1 340 Frs ttc

SCANNER port//



640 Frs ttc

BJC 7000

2 890 Frs ttc

Hiroshi Group

Les prix du direct

ECRANS

14" MPRII 1024x768 0.28p	890 ttc
14" MPRII 1024x768 0.28p Viewpoint	1040 ttc
15" MPRII 1280x1024 0.28p Viewpoint	1290 ttc
17" MPRII 0.28p Viewpoint	2440 ttc
15" IILYAMA 8515G 0.24p	2150 ttc
17" IILYAMA 9017T 0.22p	3890 ttc
17" IILYAMA 9017T 0.25p	4240 ttc

MEMOIRES / CPU

SIMM 16 Mo 32 bits 60 ns EDO	140 ttc
SDRAM 32 Mo 10 ns	280 ttc
CYRIX ou IBM 200 MMX	540 ttc
PENTIUM Intel 200 MMX	840 ttc
AMD K6 233/266	640/890 ttc
PENTIUM II 233/266/300	1340/1890/2940 ttc
PENTIUM II 333/350/400	NC/4890/6390 ttc
Ventilateur Pentium / PII	30 / 90 ttc

PORTABLES LEO

166 MMX TFT 12"/HD 2 Go/16 Mo/CD 20x	12900 ttc

CARTES MERES

Carte mère Matsonic Chipset VX Pro+/soyo ETEQ	390 ttc
Carte mère Flagpoint Chipset Intel triton 512 Ko évol. P466 TX UDMA	440 ttc
Carte mère QDI TX Titanium IB+	590 ttc
Carte mère Asustek Chipset Intel Triton 512Ko évol. P466 TX-97-L UDMA	940 ttc
Carte mère Chipset Intel LX Jumperless UDMA PII 333 Format AT+ Carte son intégré	640 ttc
Carte mère Chipset Intel/Flagpoint ou DFI LX UDMA évol. PII 333 Format ATX	790 ttc
Carte mère QDI LX Legend V	890 ttc
Carte mère Asustek LX P2L97 évol.PII 333	NC
Carte mère Asustek BX P2B évo. PII 400	NC
Carte mère DFI BX évol1. PII 400	NC

MULTIMEDIA

Lecteur CD ROM 24x/32x Cyberdrive	390/440 ttc
Lecteur CD ROM 32x Toshiba/Pioneer	540/590 ttc
Carte son 16 Bits Stéréo 100% Cpt SB	95 ttc
Carte son Sound Blaster 16 / AWE 64	245/495 ttc
Hauts Parleurs 60W/200W/300W	90 / 150 / 250 ttc
Hauts Parleurs 1200W avec caisson basse	450 ttc
Caméra couleur CCD port //	690 ttc

CARTES GRAPHIQUES

S3 Trio 64V+ ou V2 1 Mo ext. 2 Mo	160 ttc
S3 Trio 64V+ ou V2 2 Mo	210 ttc
S3 Virge 2 Mo / 4 Mo	260 / 310 ttc
SIS 4 Mo AGP + sortie TV	410 ttc
Matrox Mystique II 4 Mo ext. à 8 Mo PCI	490 ttc
Créative XTREM 4 Mo 3D	490 ttc
ATI Xpert XL 4 MO PCI / AGP	540 / 590 ttc
ATI Wonder 4 Mo PCI	1740 ttc
MILLENIUM II 4 Mo PCI ou AGP	940 ttc
MILLENIUM II 8 Mo PCI ou AGP	1390 ttc
3DFX1Diamond Monster+jeux	890 ttc
3DFX 2 Diamond Monster	1 690 ttc
Carte vidéo RUSH 6 Mo boîte + 3DFX	890 ttc
Matrox Productiva AGP 4Mo/8Mo	540 / 590 ttc
ATI Xpert Work 4 Mo ext 8 Mo PCI/AGP	640 / 690 ttc

DISQUES DURS

HD 6,4 Go Quantum Cyclone (5"25)	1390 ttc
HD 3,2 Go Seagate UDMA (3"5)	1090 ttc
HD 3,2 Go Quantum SE UDMA (3"5)	1140 ttc
HD 4,3 Go Seagate SE UDMA (3"5)	1240 ttc
HD 4,3 Go Quantum SE UDMA (3"5)	1290 ttc
HD 6,4 Go Quantum Stratus IBM UDMA (3"5)	1690 ttc

IMPRIMANTES CANON

BJC 250	940 ttc
BJC 4300 Bulle d'encre / 4300S	1340 / 1540 ttc
BJC 620 Bulle d'encre	1890 ttc
Laser LBP 660WPS	2040 ttc
BJC 4650 A3 + A4 NEW !	2790 ttc
BJC 5500 A2 + A3 + A4	5240 ttc
BJC 7000 Bulle d'encre 1200 Dpi	2890 ttc
H P 690C	1840 ttc
Appareil photo numérique Power Shot 350 / 600	3590 / 5690 ttc

DIVERS

Souris de base / Trust de luxe	30 / 60 ttc
Lecteur 3,5" 1,44 Mo / Lecteur LS 120 Mo	130 / 790 ttc
Lecteur ZIP 100 Mo Interne/Externe port//	740 / 940 ttc
Clavier 105T / Keytronic	80 / 150 ttc
Onduleur 500 VA	740 ttc
Mini tour / Moyen tour / Grand tour	190 / 240 / 290 ttc
Moyen tour ATX	390 ttc
Grand tour ATX	540 ttc
Scanner sur port parallèle+soft16M. de couleurs	640 ttc
Scanner à plat Carte SCSI+soft.16M. de couleurs	NC ttc
Tiroir extractible pour disque dur	90 ttc
Carte Radio FM	150 ttc
Fax Modem 33600 externe	590 ttc
Fax Modem USR interne	640 ttc
Fax Modem USR Message + 56000 externe	1240 ttc
Fax Modem Olitec Self Memory 56000 ext. + tél	1190 ttc
CD-Rom Vierge + Gravage des données	100 ttc
CD-Rom Vierge Mitsui certifié 8x garanti par 10/100/1 000	15 / 12 / 11 ttc
Graveur IDE ou SCSI réinscriptible + soft.	NC
Joystick ou Joypad	60 ttc
Carte Ethernet BNC + RJ45 PNP : ISA / PCI	130/150 ttc

Consommable tous types, nous consulter
Financement possible, nous consulter

LOCATION GRAVEUR + PC
250 F/jour et 400 F/week-end

CD ROM Vierge
9,50 frs par 10
8,50 frs par 100
8 frs par 1000

Prix donnés à titre indicatif, dans la limite des stocks disponibles et sous réserve d'erreurs typographiques.

VENTE PAR CORRESPONDANCE :

Livraison de 24 à 72H. Frais d'expédition : 100Fttc jusqu'à 5 Kg, 150Fttc jusqu'à 10 Kg et 250Fttc pour une configuration complète. VPC ouvert de 9H à 19H, [illegible] par chèque. Commande par fax, courrier ou téléphone. Tous nos prix sont TTC

petites annonces

VENTES PC

Oép. 06. Vds carte 30fx Maxi Gomer + jeu Pod Gald 690F. Vds Cyrix 166+ 390F au contre valant. Tél. : 04 93 76 94 69 (demander Arnaud).

Oép. 09. Vds CM Asustek (P75A200) : 50DF, CPU Cyrix 200+ : 450F (ventila affert), OD 425Ma : 400F, S8 16 : 200F. Prix dannés part inclus. Ecrire à Passet Olivier, 35 résidence du Loc, 09000 Foix. Tél. : 05 61 65 43 16 op. 18 h souf W-E.

Dép. 13. Vds graveur 2X/2X Pinnade RCD1000 SCSI 2000F externe versian Interne 1500F ou échonge contre écron 17 pouces. Mr Campogna Fabrice, rue de l'Orme, 13520 Les 8aux-de-Provence. Tél. : D4 9D 54 41 78 (demander Fobrice).

Oép. 13. Vds CPU K6 166 : 400F, carte Monster Oiamand 3Dfx 700F, borrettes 16Ma EDO : 100F, carte vidéo Mystique 4Ma : 350F, dovier Natural Microsaft : 250F. Tél. : 04 91 92 33 75 ap. 19h ou D4 42 39 35 0D jaurnée (demander Laurent).

Oép. 13. Vds K6 200MMX, 32MO , CM Q0I Speedeosy 512Ko, CD 12X, S816, zip lomega 10DMo externe avec 3 disks, écran 15", HO 4,3Go UOMA33, HP 100W, Oiamod Stealth 64 ORAM 2Ma, boîtier mayen tr, souris, clavier + jeux : 899DF. Tél. : 04 90 42 11 70.

Dép. 22. Vds P100 24Mo RAM DD 850Mo CO 24X carte son CS816 S3 Virge 2Ma lecteurs 3 5 écran 14" clavier souris enceinte 80W + nb logiciels. Prix 5800F. Tél. : 02 96 83 81 49 répondeur.

Dép. 33. Vends P166 MMX, HD 1,7 UDMA, corte groph. 4Ma, CO 24X, corte son 16 bits, HP 80W, 14" + modem externe 33 60D (le tout sous garontie) win 95 + utilitoires + jeux. Prix : 4900F. Tél. : 05 56 51 99 01 (plutôt sur Bordeaux et région).

Dép. 38. Vds côbles série null-modem pour réseau 5 ò 10m : 120F/5m ps 15F/m. Tél. : 04 76 92 21 42 op 18h (demonder Pierre).

Oép. 45. Vds PC P200 sons écron 5000F. CO 32X 550F, Sound8laster AWE 64ES 45DF. Tél. : D2 38 97 71 49.

Dép. 54. Vends imprimonte laser Epson EPL52D0 : 2500F + imp. Aiguille 120 calonnes Stor FR15 : 1500F + modem Olitec Self Memary 33600 : 800F. Tél. : 03 83 72 49 65.

Oép. 57. Vds 486 0X4 100 mon 14 pcs 16Mo RAM corte vidéo S3 2Mo CD 4X Win95 le tout 80DF + vds proc. Intel P75 100F + vds proc. Cyrix 166 MMX 350F. Tél. : 03 82 82 80 04.

Dép. 58. Vds corte 30fx Maxi Gomer + Pod 600F + CPU P166 + I8M 300F + groveur Sony 2X/8X IOE 1700F. Tél. : 03 86 25 48 D4 Sébastien ou djseb@wonadoo.fr

Dép. 59. Vds Oiamond 30fx dans so boîte origine 800F, lecteur CD 8X Toshiba état neuf : 350F. Tél. : 03 20 37 31 51.

Dép. 59. Vds Guillemot Maxi Gomer 3Dfx + CD de démo + Pod : 800F. Tél. : 06 01 11 80 95 (Tom-Tom) ou écrire à 8runo, 54 rue Vorlin, 59282 Douchy.

Oép. 62. Vds 2X8Mo standard 200F port compris. Dewintre C. 31 rue l'Epinoy Petit 8ois, 62570 Pihem. Tél. : 03 21 95 77 79.

Oép. 65. Vds imprimonte Cono 8JC600 couleur avec drivers, notices, peu servi. Couse ochot imp. A3. + 7 recharges couleur (voleur 800F). Le taut cédé 95DF + vends Totoo texte 150F. Tél. : 05 62 92 86 53 ou 06 03 25 32 17.

Dép. 69. Vds carte mantage vidéo numérique Miro DC1 Plus, compression MJPEG, compatible PAL-NTSC + Première le 4.2 + Photoshop le 3.4, le tout 800F. Tél. : 04 78 41 07 96 op. 19h (contacter Olivier).

Oép. 72. Vds 100 disks vierges 3"1/2 H0 prix 70F les 100. Tél. : 02 43 94 26 85 (demonder Frédéric).

Oep. 75. Urgent !!! Vds Saund8loster AWE 64 édition spéciale : 500F + Righteous 3Dfx (+ jeux) : 800F, les 2 pour 12D0F (négociable). Tél. : 01 40 35 50 58 (demander Christaphe).

Oép. 75. Urgent !!! Vds PII 233MHz, écron 17", carte son S8 16, CO Ponasanic 12X, graveur IDE Yamaha 4X, 13000F (avec logiciels). Tél. 01 43 44 16 21 taute heure.

Oép. 75. Vds P166 MMX + 00 2,1Ga + S3 Virge 4Mo + 32Mo RAM E00 + S816 + écron 14" + C0 24X Pioneer + HP 8DW + accessaires habituels. Cantacter Guilhem ou 01 45 20 23 21 chez Mme d'Aroman. Si absent laisser coordannées. Prix : 6000F.

Oép. 75. Chercher plus !! Affaire : vds bi-Pentium II 233 CM ATX-AGP, 32Ma SDRAM, 3Ga HD, Millennium II AGP, écran 15, CD 24X, CS 16 PnP : sous garontie 2 ans. Tél. : 01 41 31 02 61 ov. 21h. Le prix : 999DF !!!

Dép. 75. Vds carte 3D Oiamond Manster 3Dfx 4Ma avec drivers + jeux 800F + CM Asus P2L97 HX 512Ko et CPU Cyrix P166+ et 32Mo EDO RAM 110DF. Tél. : 06 07 60 69 83 au 01 45 14 76 68 H08. Marci.

Oép. 75. Vds ensemble carte son 16 bits + HP + lecteur CD 10X pour 400F. Sinan, soit carte san + HP à 250F, soit carte san + lecteur 10X à 250F. Tél. : 01 46 06 11 42 (cantacter Ooniel).

Dép. 77. Vds fax modem US Robotics Sportter 28 800 bps + carte san ESS/1868 PnP + imprimante Canan 8JC 210 couleur. Le tout 800F. Tél. : 01 64 02 32 19 ap 18h.

Oép. 77. Vds P2DDMMX, corte mère TX 512Ko, D0 1,2Go, 32Mo SORAM, boîtier AT : 3000F ò débottre. Tél. : 01 64 01 45 81 (demander Arnaud).

Oép. 77. Vds C0 6X (lecteur Mitsumi) 200F. Tél. : 01 64 41 90 38 op. 18h (demonder Guilloumo).

Oép. 77. Vds P2D0 MMX, 32Mo SDRAM, 1Mo de coche, C0 24X, Moxi Sound Oynomic 30 2Mo, HO 3,2Go Ultro OMA, boîtier et corte mère ATX, Ati Xpert Play 4Mo SGRAM AGP, écron 15" : 6 490F. Tél. : 01 64 05 21 55 op. 19h.

Oép. 77. Vds P120- Gateway- mem 16Mo EDO - écron Sany 15"- corte son Sound8laster - corte graphique ATI 2Mo VRAM- DD 750Mo- lect CD- clav- souris- joystick- Windows- Office installés px ò débottre. Tél. : 01 49 12 20 61 - 01 64 10 94 04 - 06 12 93 24 75.

Oép. 77. Vds corte mère 256Ko + CPU P120 : 600F, CD 10X : 400F. Oavid ou 01 64 52 48 98.

Oép. 77. Vds lecteur externe Fujitsu 640Mo, étot neuf, ocheté ò 2645F, vendu 2200F. Tél. : 01 64 34 49 11 Antoine.

Oép. 78. Vends Pentium Pro 200MHz 32Mo de RAM 00 2Go Wide SCSI Cd Pioneer 10X S8 AWE32 Mystique 4Mo + Maxi 30fx, souris, clavier, et nombreux logiciels + modem 33600 (sons écran). Tél. en soirée : 01 30 52 03 06. Merci.

Oép. 83. Vds Pentium 200 32Mo D0 2Go 512Ko CD 8X écron 15" : 7490F. Tél. : 04 94 57 94 38.

Dép. 84. Vends 2x8Mo EDO 160F, 1xSDRAM 32MD 24DF, Pentium 133MHz + CM I430VX 800F. Tél. 04 90 26 02 38 ap. 18h (demonder Sylvoin).

Oép. 84. Vends CH F16 Combastick + CH Pro Trottle 800F l'ensemble. Tél. : 04 9D 79 02 61 ou gifa@compuserve.com (Gilles).

Oép. 86. Vends modem US Robotics Sporster, voice 33600 évolutif vers x2 par ochot d'Eprom, possédant toutes les fonctions d'un modem voco : 600F. Tél. 05 49 56 73 60 ap. 18h (demonder 8runo) ou bc.popin@silloge.fr

Oép. 91. Vds 6x86 mx P200 00 4,3Go U.OMA Oiomond 3Dfx S8 16 PnP lec. 24X, 24Mo RAM, moni 15" Win95 joystick, jeux optimisés 30fx QQI. LoG : 8000F. Tél. : 01 60 10 59 22 (demonder Vincent).

Oép.91. Vds CM Asus P55T2P4 290MHz ò 600F, 2x16Mo EDO à 300F, P233 MMX ò 120DF, carte SCSI2 Asus SC-200 à 350F. Achète Pentium II et SORAM 32Mo. Tél. : 01 64 46 13 61 (demander Christophe).

Oép. 91.Vds lecteur Plextar SCSI 12X 700F, vds corte d'acquisitian Mpeg1 RT5 valeur 489DF vendue 35DDF et carte de décampression Mpeg1 et OVO ovec sartie vidéo voleur 3600F et vendu 2500F. Tout sous garontie. Tél. : 01 60 14 49 80 ap. 19h.

Dép. 91. Pentium 166 processeur Cyrix 32Ma de RAM, DD 2,5Go Quantum 8igfoot. Matrax Mystique 2M0, écran 15", carte san 16 bits, CD 32X Pioneer slot in, souris, Win95... Prix : 5500F à déb. Tél. : 01 64 56 12 99 (demander Arnaud).

Oép. 92. Pentium 200, 512Ko cache, 32Ma RAM EDO, D0 3,2Go, carte Matrax Mystique 4Mo, carte 3Dfx Righteaus (Orchid). CD 12x, son : S8 AWE 32 + Sidewinder Pra + jeux. Le tout état neuf : 6000F. Tél. : 01 47 68 54 34.

Oép. 92. Vds Pentium 2 266MMX 64Mo SDRAM écron 17" Smile AWE 64 00 3,5Go UOMA c. vidéo S3 AGP 4Mo SORAM CD 32X clavier sauris prix : 11DDDF ferme. Tél. : 01 47 71 87 64 (demander Thierry).

Oép. 93. Vds carte Maxi Gamer 30fx 60DF + manette Microsaft Sidewinder Gome Pod 150F + lecteur C0 24X IOE/Atapi : 300F. Matériel neuf. Tél. : 06 60 98 33 71.

Oép: 93. Vds lunettes 30 Virtuel + Oescent : 5D0F. Pro P10D 2DDF ; P486-33 50F ; carte son 70F, lecteur C0 6X 90F, et 2x8Ma 250F ; lecteur12X 150F + lecteur disks roue ovec 20 disk roues 50F. Tél. : 01 43 85 39 24.

Dép. 94. Vds CPU Intel P200 (non MMX) + ventilo + 2x8Mo RAM E00 : 700F. Sans lo RAM : 600F. Tél. : 01 48 86 47 31 ap. 17h (loisser message si absent).

ACHATS

Oép. 35. Cherche processeur Pentium 200 non MMX ou informations et odresses pour en trouver. Tél. : D2 99 53 90 22 (Aloin : répondeur si obsent).

Dép. 62. Achète Virtuol Pilot Pro + pédales suivant le prix. Tél. : 03 21 09 4D 19 Daniel ou écrire Doniel Daumas, 11 rue du Tir oux Pigeons, 62600 8erck-sur-Mer.

Dép. 66. Achète disque dur PC pour ordinateur 486 SX 25 minimum 420Mo. Gispert Georges, 9 ovenue du Haut Vernet, 66380 Pia. Tél. : 04 68 63 16 04.

Oép. 72. Cherche 3Dfx. Foire offre. Vds 16Mo de RAM (4x4), prix cossé (couse ochot 2x16). Tél. : 02 43 94 46 54.

Oép. 78. Achète CPU Intel P200 (non MMX). Tél. : 01 30 52 66 80.

Oép. 93. Achète CPU Intel non MMX de 166 ò 200MHz. Petits prix demondés. Tél. : 01 48 58 54 68 (demonder Rémi).

Oép. 93. Recherche tout motériel d'onimotion (de type Silicon grophics...). Tél. : 01 48 66 41 53

CONTACTS

Oép. 31. Fon d'imoges sur PC et de ciné, j'en recherche de tous les genres. Recherche oussi trucs et ostuces sur Win95. Contoct : Mr Maume Christophe, 28 rue Jean Chaptol, 31400 Toulause. Merci à tous.

Oép. 67. Centre sociol culturel alsacien recherche don de PC pour Internet. Tél. : 03 88 33 50 42 (demonder Mr Doderisse).

Dép. 77. Région Nemours. Recherche contoct PC pour jouer en réseau IPX tous genres de jeux. Tél. : D1 64 29 49 84 ap. 16h (demonder Christion). Nous vous ottendons. Merci.

Oép. 83. Sauhaiterais abtenir cantact avec persanne ayant écrit un livre avec Word6 paur mise en page, sauvegarde num. de pages et outres ostuces différentes des lettres normales. Merci. Tél. : 04 94 2D 07 28 ou 8regeon, 246 rue St-Quentin, 83100 Taulan.

JOBS

Oép. 93. Oans le but de compléter natre équipe pour la réalisation d'une déma jouable d'un jeu actian/stratégie/tactique,recherche : pragrammeur(s)/ assembleur(s) pour aide à la réalisation d'un mateur 30 ; infographiste(s) 20/3D utilisant 3Dsmax (au autres) pour modélisatian véhicules et personnages. Cantacter Nicolas : 01 42 62 55 53 (mess) au Yonn : 01 48 78 07 40 au sur e-mail : bocelar@chez.com paur possiannés de Poris et région parisienne (si poss.).

Oép. 95. Pragrammeur shareware recherche grophiste paur jeu d'aventure, régian parisienne uniquement. Dessins bitmap 640x480. Tél. : 01 39 80 94 85 ou otexie@aol.com (Alain).

Dép. 75. Scénariste-warld builder, étudiant licance Lettras et Cinéma, propase ses créatians et/au services. Enorme mativatian et gronde capacité de travoil. F.X. 8affy, 104 av. de Choisy, 75013 Paris. Tél. : 01 53 94 04 60 (plutât le sair).

Dép. 93. Ubi Saft recherche Technicien de maintenance informatique H/F. Oébutant au avec première expérience, vous maîtrisez le hardware PC, les lagiciels bureautiques, les systèmes d'explaitatian Windaws 95 et NT et leurs réseoux. La connoissonce de l'environnement Mocintosh serait un plus. Votre rigueur et votre copocité d'odaptotion sont des atouts indispensobles paur intégrer une équipe jeune et dynomique. Merci d'envoyer votre dossier de condidoture en précisont lo réf. TMI sur lo lettre manuscrite et l'enveloppe ò : Ubi Soft, 26 rue Armand Correl, 93108 Montreuil-sous-8ois.

Oép. 93. Ubi Soft recherche Assistant Technique Comportement Véhicules. En colloborotion ovec le département Comportement Véhicules, vous serez chorgé de tester et valider les différents camportements des véhicules modélisés pour les simulotions sportives. Vous devez être passionné de jeux de simulation automobile, éventuellement avoir une expérience de pilotoge (Kort, outre...). Merci d'odresser votre lettre de candidature et CV, oinsi qu'une onolyse du comportement de vos jeux de simulotion outomobile préférés ò : Christophe Gondon, Ubi Soft, 28 rue Armond Correl, 93108 Mantreuil-sous-8ois Cedex.

Visiwore recherche des programmeurs PloyStation et des ortistes 30 (Lightwave/30SMox + créotion textures saus Photoshop) ovec expérience 3D temps réel pour son prochoin jeu 3D/ oventure. Contactez Richord Excaffier ou 01 46 93 93 00 ou Rex@Mailwoy.com

AUTRES VENTES

Dép. 13. Si vous ovez HP48GX ovec câble PC, vds progromme de rêve pour terminoles S : maths + physique + chimie + SPE moths, tous les cours ! Interfoce très simple d'utilisation avec menus déroulants. Support : disk 1,44. Tél. : 04 90 42 11 70.

Oép. 24. Vds manette numérique Sidewinder 30 Pro 250F, imprimonte Citizen 120D+ 500F, moniteur Philips monochrome 12 pouces 200F ordinoteur Apple IIE olimentotion HS pour pièces 25DF. Tél. : 05 53 82 32 12.

Oép. 86. Vds super Nes 16 bits + 2 monettes dont 1 turbo + jeux. Tél. : 05 49 42 48 59. Téléphoner aprés 17h.

Oép. 95. Saturn + CM 8Mo + Virtuastick + jeux : 850F ou Soturn seule : 500F (Stick offert) ; CM : 100F. Tél. : 01 39 89 80 38 (si obsent, loisser message).

Oép. 95. Vds joystick Flightstick CH Pro neuf 250F. Tél. : 01 39 88 16 91.

YEP ! BON POUR UNE PA GRATOS, MERCI JOYSTICK !

Seules les annonces rédigées sur le bon de commande original de ce numéro seront publiées. Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés seront prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition). **N'envoyez plus d'annonces concernant les logiciels.**
Faites-nous parvenir vos P.A. à : **Joystick, Petites Annonces, 6 bis rue Fournier, 92110 Clichy.**

Votre département (à remplir obligatoirement) ☐☐ RUBRIQUE : ☐ ACHATS ☐ VENTES ☐ CONTACTS ☐ JOBS

JOYSTICK 95 STANDARD : ☐ PC ☐ AUTRES